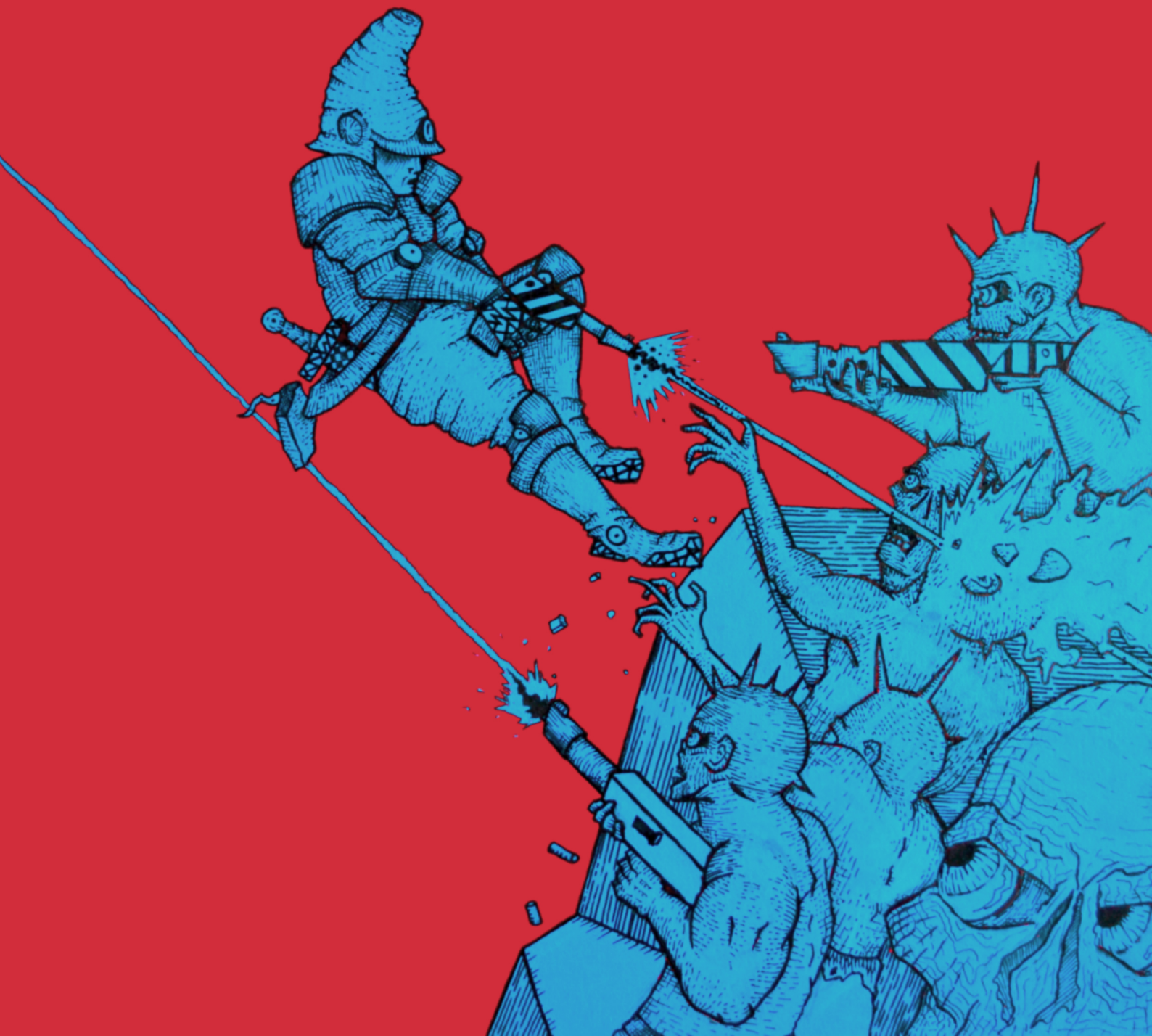
PLANETA 78

REGRAS PARA ESCARAMUÇAS
COM MINIATURAS NUM
FUTURO BARROCO



Raios laser brilham através das cinzas sufocantes de uma cidade em chamas, máquinas de guerra vomitam fumaça esmagando escombros e guerreiros sob trilhos de ferro, enquanto fanáticos aos gritos partem lâminas contra os corpos blindados de horrores bio-melhorados.

Das cidades orbitais mais luxuosas onde os ricos e poderosos se apunhalam pelas costas e envenenam seu caminho pela escada social, até as mais baixas profundezas de mundos industriais decrépitos onde cada respiração de ar filtrado quimicamente é comprada com sangue, a galáxia é um lugar de violência, intriga e morte.

Bem-vindo ao mundo do PLANETA 28.

Escrito e ilustrado por Nicolas Evans.

Publicado pela Mammoth Miniatures. 2022.

Planet 28.

Escrito e ilustrado por Nicolas Evans.

Publicado pela Mammoth Miniatures. 2022.

Com enorme agradecimento aos patrocinadores, apoiadores e jogadores por seu apoio e feedback.

Agradecimentos especiais a Alex Hilton e James Macaronas por sua tremenda ajuda.

Traduzido e diagramado por Bruno Prosaiko.
Versão 1.0

SUMÁRIO

Regras básicas 7

Personagens 8

Rolando os dados 8

A rodada 8

Medindo 9

Ações 9

Movimento 9

Carga 11

Atirar 11

Lutar 12

Habilidade 14

Usar item 14

Esperar 15

Ação universal 15

Armas 15

Armaduras 16

Criação do bando 20

Configuração do jogo 26

Regras opcionais 29

Esquadrões 30

Veículos 32

Jogos solo e cooperativos 41

Jogando campanhas 43

Armas personalizadas 48

Licença Aberta Mammoth 50

O QUE É PLANETA 28?

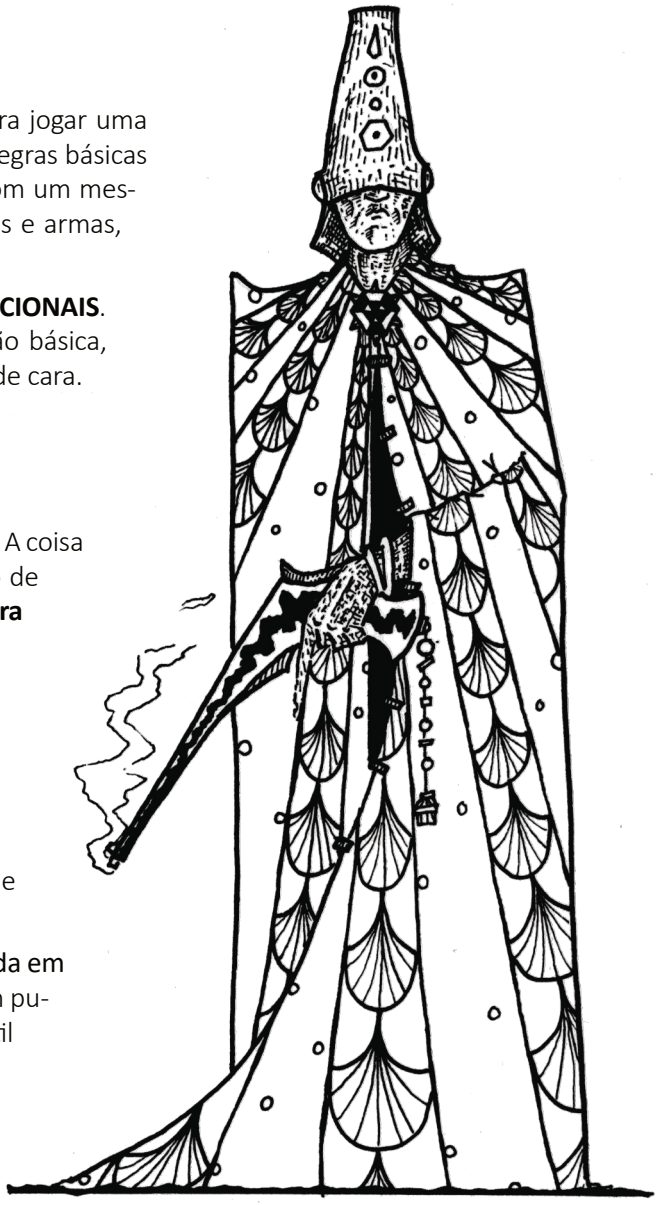
PLANETA 28 é um conjunto de regras simples e rápido para narrativas com miniaturas, projetado para prover todas as ferramentas necessárias para interpretar confrontos mortais e aventuras incríveis na mesa de jogo usando bandos de guerra criados por você mesmo.

Inspirado no trabalho fantástico de kit-bashers[1], conversores e criadores de miniaturas do mundo todo, PLANETA 28 é uma coleção de regras que permite que você jogue não apenas com as miniaturas que possui, mas sim com as miniaturas que você quiser usar.

O QUE TEM NESSE LIVRO?

Este livro contém todas as regras que você precisa para jogar uma partida de PLANETA 28. Aqui você encontrará todas as regras básicas do jogo, incluindo modos solo e cooperativos, jogar com um mestre, jogar campanhas, criação de personagens, veículos e armas, além de vários outros detalhes.

As regras neste livro estão divididas em **BÁSICAS** e **OPCIONAIS**. Você encontrará tudo que precisa para jogar na sessão básica, então não se preocupe em gravar todas as regras logo de cara.



O QUE VOCÊ PRECISA?

Para jogar PLANETA 28, você precisará de algumas coisas. A coisa mais importante que você precisará é de um conjunto de miniaturas, coletivamente chamada de **bando de guerra** ou, simplesmente, **bando**.

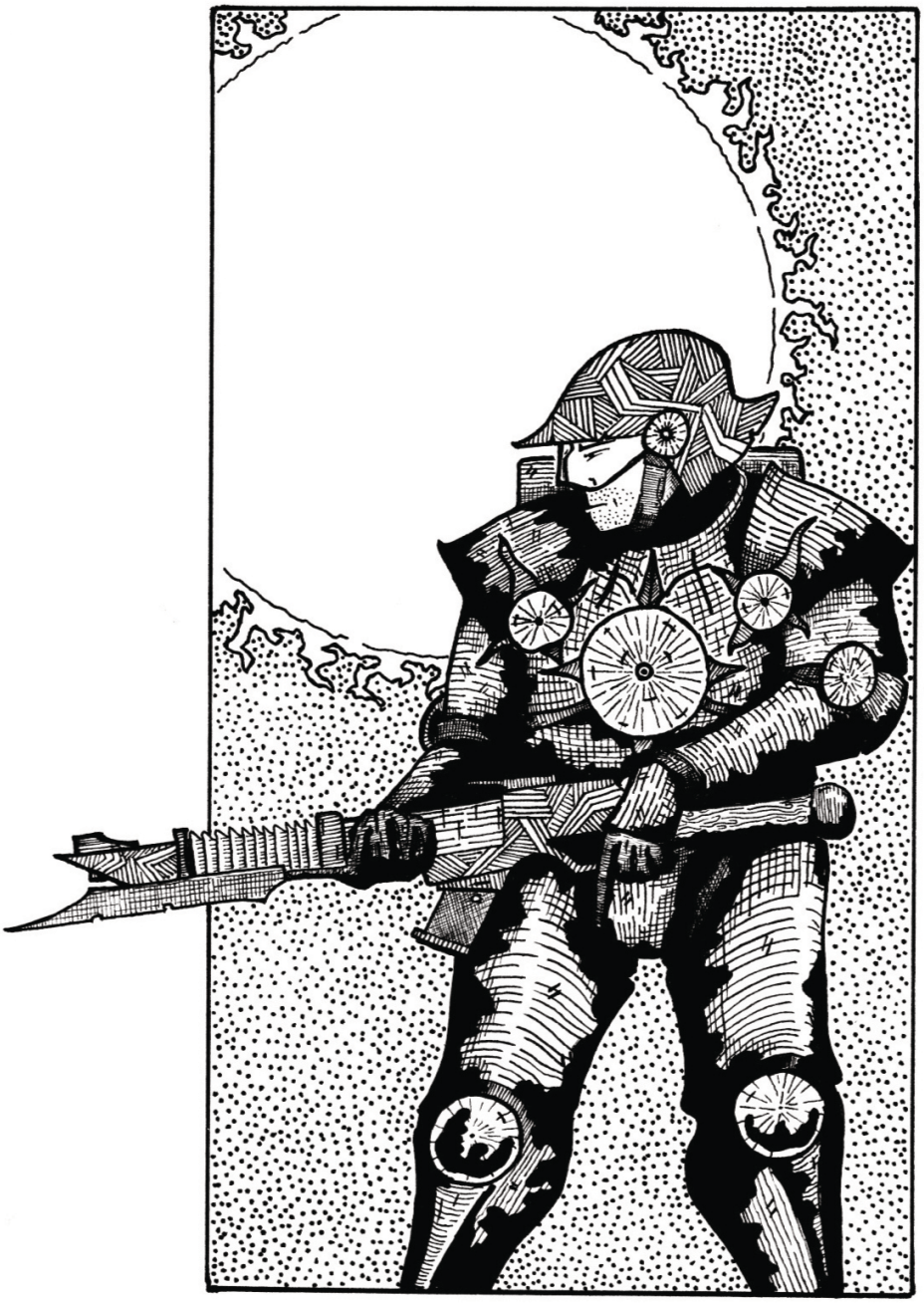
Uma vez que você tenha suas miniaturas, você precisará de uma **mesa** para jogar e uma seleção de peças cenográficas, também chamadas de **terreno**, onde batalhar.

Em seguida, precisará de um conjunto de **dados poliédricos** de RPG, contendo dados de **4, 6, 8, 12 e 20 faces**. Talvez você considere útil ter alguns dados extras de **10 faces** também.

Você precisará também de uma **régua ou trena** marcada em **centímetros (cm**), alguns pedaços de **papel**, **lápis** e um punhado de **moedas ou marcadores** também pode ser útil para contabilizar pontos no decorrer do jogo.

1. *Kit-bashing* e conversões são expressões usadas para se referir à modificação de miniaturas, desde trocar uma pequena peça, até customizações que alteram completamente os modelos originais. Aqui entra muito do espírito "faça você mesmo" (DIY) do hobby do modelismo de miniaturas.

PLANETA C8



REGRAS BÁSICAS

PERSONAGENS

Cada uma das suas miniaturas representa um único personagem no campo de batalha. Cada personagem em Planeta 28 tem um perfil feito com os seguintes atributos:

- **AGILIDADE (A):** Quão bem um personagem se move e navega pelo ambiente.
- **LUTA (L):** Quão bem um personagem luta em combate corpo-a-corpo.
- **TIRO (T):** Quão bem um personagem luta usando armas de fogo e de longa distância.
- **PRONTIDÃO (P):** Quão bem um personagem responde ao ambiente ao redor.
- **MENTE (M):** Quão inteligente um personagem é, quão bem ele usa e resiste a poderes psíquicos.

Da mesma forma que as habilidades listadas acima, cada perfil de personagem possui os seguintes elementos:

- **Velocidade:** Quão longe um personagem pode se mover em uma única ação.
- **Pontos de Vida:** Quanto dano um personagem pode receber antes de ser removido do jogo.
- **Qualidades:** Características positivas e negativas que alteram a forma como um personagem age.
- **Habilidades:** Ações especiais que um personagem pode fazer ao invés ou junto das ações normais.
- **Equipamento:** Armas, armadura, ferramentas, drogas, dinheiro ou qualquer coisa que seu personagem possa carregar por aí.

ROLANDO OS DADOS

Durante uma partida de Planeta 28 seus personagens podem tentar e executar várias ações. Seja explodir a cabeça de um pirata do vácuo noiado, arrombar a fechadura de uma estação de pesquisa aparentemente abandonada ou saltar sobre abismos de magma escaldante, a maneira mais comum de conferir se um personagem tem ou não sucesso é com um **teste de atributo.**

Todos os testes de atributo são realizados da mesma maneira: simplesmente determine em qual atributo as ações de um personagem se enquadram e role um único dado de 10 lados (daqui em diante referido como D10 ou 1D10).

Se você rolar **ABAIXO** do valor da habilidade do personagem, a ação será um sucesso . Se você rolar **IGUAL** ou **ACIMA**, a ação falhará.

Uma rolagem de 10 é sempre considerada uma falha, independentemente dos modificadores, e da mesma forma uma rolagem de 1 é sempre considerada um sucesso, independentemente dos modificadores. Existem muitas outras maneiras de usar seus dados durante um jogo, mas elas serão abordadas mais adiante.

> ***Exemplo:*** *Um personagem que deseja pular um desfiladeiro estaria tentando rolar abaixo de seu valor de Agilidade, enquanto um personagem tentando acertar um oponente com sua espada estaria tentando rolar abaixo de seu valor de Luta.*

A RODADA

Cada partida de Planeta 28 é dividida em uma série de rodadas. Quantas rodadas dependerão do tipo de cenário que você está jogando.

Em uma rodada, cada personagem pode fazer 2 ações. Em vez de um jogador agir com todos os seus personagens primeiro, ambos os jogadores ativam os personagens de acordo com sua pontuação de **Agilidade**. Começando com a maior Agilidade e diminuindo, os jogadores realizam ações com seus personagens até que todos os personagens tenham a chance de agir.

Se dois ou mais personagens opostos tiverem a mesma Agilidade, então o personagem com a maior **Prontidão** pode escolher agir primeiro, segundo ou assim por diante. Se dois personagens opostos tiverem os mesmos valores de Agilidade e Prontidão, ambos os jogadores devem rolar **1D10**. O jogador com a rolagem mais baixa pode então decidir qual personagem age primeiro.

Assim que todos os personagens tiverem a chance de agir, a rodada termina e uma nova rodada começa.

MEDINDO

Ao longo de uma partida de Planeta 28, você precisará medir certas distâncias, como o alcance da arma, o movimento do personagem e vários outros.

Ao medir a distância entre os personagens, você deve medir a partir dos pontos mais próximos da base de cada personagem.

Ao medir o movimento, você pode medir de qualquer parte do seu personagem, desde que assegure-se de começar e terminar a medição desse mesmo ponto durante todo o movimento.

> ***Exemplo:*** *Se você medir um movimento da frente da base de um personagem, você deve terminar esse movimento quando a frente da base atingir a distância máxima de movimento, não a parte de trás/lado/meio, etc.*

Salvo indicação em contrário, todas as distâncias são medidas em **centímetros (cm)**.

AÇÕES

Cada personagem de Planeta 28 realiza ações para atingir seus objetivos durante o jogo. Todos os personagens, salvo indicação em contrário, podem realizar 2 ações por rodada. Todos os personagens podem escolher entre o mesmo conjunto de ações básicas.

Os personagens são livres para realizar ações em qualquer ordem ou combinação e podem realizar a mesma ação duas vezes.

As ações básicas que um personagem pode escolher para executar são: **Movimento, Carga, Atirar, Lutar, Habilidade, Usar Item** e **Esperar.**

Juntamente com essas ações, um personagem também pode realizar uma **Ação Universal**.

Ações universais são ações que não requerem uma rolagem de dados específica para serem concluídas, mas que ainda levam tempo para serem executadas. Coisas como agachar-se, revistar um cadáver, recarregar ou pegar uma arma caída contariam como ações universais.

MOVIMENTO

Durante uma rodada, os personagens podem se mover pelo campo de batalha usando ações de **MOVIMENTO**.

Durante cada ação de movimento, um personagem pode se mover até sua **VELOCIDADE** em **cm**. Um personagem não precisa mover toda a sua velocidade durante cada ação de movimento, mas se ele escolher mover menos do que sua velocidade, ainda é considerada uma ação de movimento completa.

> ***Exemplo:*** *Um personagem com uma Velocidade de 10 cm pode se mover até 10 cm em uma única ação e, em seguida, mover 10 cm em uma segunda ação. Ele também pode optar por se mover apenas 6 cm em uma ação, mas só pode se mover 10 cm em sua próxima ação. Os 4 cm que ele não usou em sua ação anterior são simplesmente perdidos.*

Um personagem pode mudar de direção a qualquer momento durante uma ação de movimento para navegar por obstáculos, evitar outros personagens e, no geral, chegar onde precisa ir.

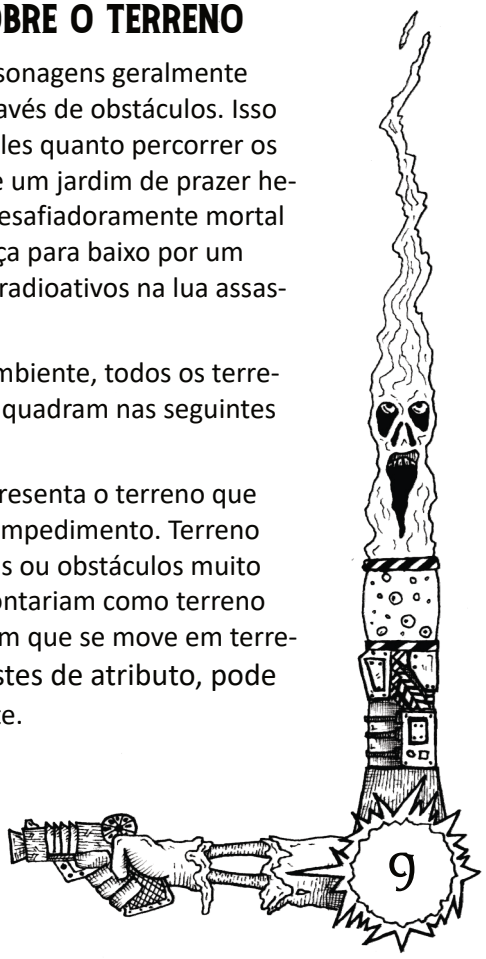
Salvo indicação em contrário, os personagens não precisam fazer testes de atributo ao realizar uma ação de movimento.

Movendo-se sobre o terreno

Durante o jogo, os personagens geralmente precisam se mover através de obstáculos. Isso pode ser algo tão simples quanto percorrer os riachos perfumados de um jardim de prazer hedoniano, ou algo tão desafiadoramente mortal quanto correr de cabeça para baixo por um campo de espinheiros radioativos na lua assassina de Karyth.

Qualquer que seja o ambiente, todos os terrenos do Planeta 28 se enquadram nas seguintes categorias:

TERRENO ABERTO representa o terreno que pode ser movido sem impedimento. Terreno plano, escadas, degraus ou obstáculos muito baixos, como poças, contariam como terreno aberto. Um personagem que se move em terreno aberto não faz testes de atributo, pode se mover normalmente.



TERRENO ACIDENTADO representa o terreno que requer algum cuidado para se mover com segurança ou simplesmente retarda o movimento de alguma forma. Ruínas espalhadas por escombros, água lenta, paredes baixas ou dunas de areia movediças contariam como terreno acidentado.

Personagens que desejam se mover por uma área de terreno acidentado devem fazer um teste de atributo contra seu valor de **Agilidade**. Se o teste for bem-sucedido, o personagem pode se mover normalmente. Se o teste falhar, o personagem se move na **metade de seu deslocamento**, arredondando para baixo.

TERRENO PERIGOSO se refere ao terreno que representa uma ameaça mortal para qualquer um que tente se mover por ele. Oceanos furiosos, poços de lava borbulhante, máquinas de trituração e fauna alienígena hostil são apenas alguns dos exemplos das muitas paisagens mortais presentes em toda a galáxia.

Ao se mover em terreno perigoso, um personagem deve primeiro fazer um teste de atributo de **Agilidade**. Se o teste for bem-sucedido, ele pode se mover na **metade da velocidade**. Se o teste não for bem-sucedido, o personagem **não pode se mover** e sofre **1D10 de dano** imediato, menos qualquer rolagem de armadura.

Um personagem deve fazer um teste de atributo para cada ação gasta em terreno perigoso. Desta forma, se um personagem entrar em um terreno perigoso em sua primeira ação e continuar se movendo durante a segunda, ele deve fazer 2 testes de Agilidade.

TERRENO INTRANSPONÍVEL é qualquer obstáculo que simplesmente não pode ser atravessado ou transposto. Campos de energia, paredes de fogo psíquico ou vastas colunas de rocha afiada são exemplos de terreno intransponível. Não é possível mover-se através ou por cima de terrenos intransponíveis. Em vez disso, os personagens devem contorná-lo.

Antes de começar seu jogo, pode ser útil decidir rapidamente entre você e seu oponente em qual categoria cada peça de terreno em sua mesa se enquadra.

Escalando

Personagens tentando escalar ou descer uma superfície vertical ou se mover sobre um obstáculo de 5 cm ou mais de altura são considerados escaladores.

Um personagem tentando escalar uma superfície deve fazer um teste de atributo contra sua **Agilidade**. Se tiverem sucesso, podem subir ou descer a superfície até sua velocidade em cm.

É necessário fazer um teste de atributo para cada ação em que escalar, então um personagem que usa ambas as ações para subir uma torre alta ou descer uma trincheira profunda deve fazer 2 rolagens de Agilidade.

Se um personagem terminar sua ação de rodada no meio da escalada, ele deve fazer mais uma rolagem de atributo para permanecer no local até sua próxima ação. Durante esse tempo, ele não pode realizar nenhuma outra ação até que terminem a subida.

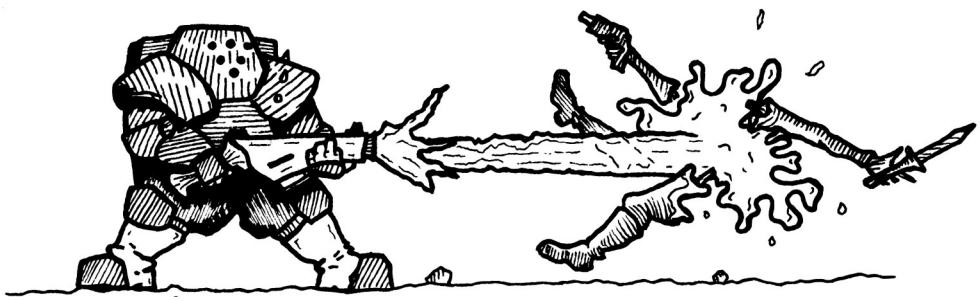
Quedas

Se um personagem falhar em seu teste de atributo ao tentar escalar ou permanecer no lugar em uma superfície vertical, então ele caiu.

Meça a distância entre o ponto em que o personagem caiu e a superfície plana mais próxima abaixo dele. **Para cada cm acima de 5**, o personagem que cai leva **1 de dano**.

A menos que seja declarado o contrário, os personagens **não** podem fazer um teste de armadura contra dano de queda.

Coloque o personagem caído na superfície plana imediatamente abaixo do ponto de onde ele caiu.



Exemplo: *O personagem 1 falha em um teste de Agilidade ao tentar escalar uma parede de 6 cm. Ele cai e sofre 1 de dano. O personagem 2 falha em seu segundo teste de atributo ao tentar escalar uma torre de 20 cm. Ele está 10 cm acima da torre quando cai, e sofre 5 de dano.*

CARGA

Um personagem pode realizar uma ação de carga se terminar sua ação de movimento em **contato com a base** de um personagem inimigo. O personagem que ataca pode fazer uma única ação de luta extra com **+1D4** em seu atributo Luta.

As ações de luta após a carga inicial não recebem bônus.

O inimigo sofrendo uma carga pode contra-atacar normalmente.

Um personagem sofrendo a carga pode tentar bloqueá-la. Para fazer isso, ele deve fazer um teste de atributo contra seu atributo Prontidão. Se tiverem sucesso, o personagem que ataca ainda pode realizar uma ação de luta adicional, mas não recebe nenhum bônus.

Exemplo: *O personagem 1 se move e depois se move novamente para atacar o personagem 2. Como ele fez uma carga, é capaz de fazer uma ação de luta apesar de ter usado ambas as ações. O personagem 1 rola 1D4 e marca 2, aumentando seu valor de luta em 2 durante esta ação de luta. Se ele decidir lutar novamente durante a próxima rodada, seu valor de luta voltará ao normal, pois ele não está mais fazendo uma carga.*

ATIRAR

De explodir gladiadores mutantes nas arenas de dor do subverso, assassinar um pretendente rival ao seu trono ancestral, até caçar macacos-lagarto nas luas do pântano de Fomir-VII, existem inúmeras oportunidades para atirar e levar tiros em toda a galáxia.

Um personagem pode atirar em qualquer outro personagem que esteja dentro do alcance de sua arma e que ele possa ver.

Um personagem pode ver outro personagem se qualquer parte do corpo do personagem alvo for visível do ponto de vista da miniatura. (Corpo refere-se à cabeça, tronco, braços ou pernas, mas não armas ou base.)

Salvo indicação em contrário, um personagem pode ver e atirar em qualquer direção.

Para fazer uma ação de atirar, simplesmente faça um teste contra o atributo **Tiro** do personagem. Se o teste for um sucesso, o tiro atingiu o alvo. Se o teste for uma falha, então o tiro errou.

Se o tiro for bem-sucedido, o atirador rola o dano usando os dados de dano de suas armas. O alvo pode então fazer qualquer rolagem de armadura, e o dano restante é então removido dos pontos de vida do alvo.

Personagens atiradores recebem os seguintes modificadores em sua perícia Atirar:

- **-1 para cada movimento que ele ou seu alvo realizou nesta rodada.**
- **-1 se o alvo estiver 5 cm ou mais acima do atirador.**
- **+1 se o atirador estiver 5 cm ou mais acima do alvo.**

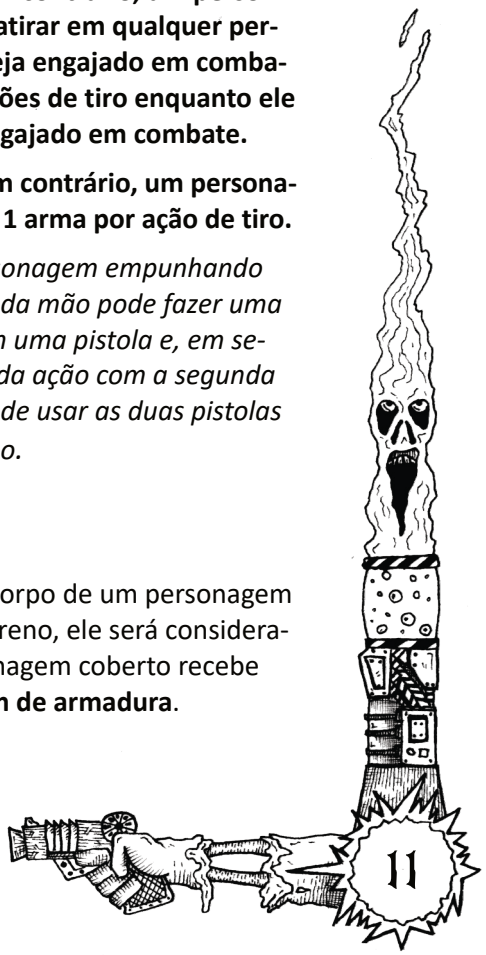
As seguintes regras especiais também se aplicam a ações de tiro:

- **Salvo indicação em contrário, um personagem não pode atirar em qualquer personagem que esteja engajado em combate, ou executar ações de tiro enquanto ele próprio estiver engajado em combate.**
- **Salvo indicação em contrário, um personagem só pode usar 1 arma por ação de tiro.**

  Exemplo: *Um personagem empunhando uma pistola em cada mão pode fazer uma ação de atirar com uma pistola e, em seguida, uma segunda ação com a segunda pistola. Ele não pode usar as duas pistolas em uma única ação.*

COBERTURA

Se qualquer parte do corpo de um personagem estiver coberta por terreno, ele será considerado coberto. Um personagem coberto recebe **+1D6 para sua rolagem de armadura**.



LUTAR

Seja empalando seus inimigos com lanças cristalizadas pelo fogo enquanto luta por comida nas cavernas de gelo da primitiva Fraz'tta-Prime, seja esmagando os mecanismos cromado de alguma máquina perdida e vingativa nas abóbadas profundas das estrelas proibidas ou simplesmente rasgando um pretenso ladrão membro por membro em um estado de raiva induzida por drogas nos botecos químicos da Velha Terra, o combate corpo a corpo é algo que qualquer aspirante a viajante do espaço precisará dominar, e rapidamente!

Lutar no Planeta 28 funciona de maneira semelhante a atirar, com algumas diferenças importantes.

Um personagem pode fazer uma ação de lutar com qualquer outro personagem contra quem tenha feito uma carga, contra quem já esteja em combate ou com quem esteja a 5 cm de distância.

Primeiro declare qual personagem você deseja atacar, então mova o personagem atacante até 5cm para que sua base toque a base de seu oponente escolhido – isso é chamado de **contato de base**. Personagens inimigos em contato de base uns com os outros são considerados **engajados em combate.**

(Observe que isso não conta como uma ação de movimento e, como tal, o personagem atacante não conta como carga, apesar de ter se movido. Se um personagem já fez uma carga, ele não precisa ser movido, pois já estará em contato com a base)

Assim que o personagem atacante entrar em contato de base, ele deve realizar uma ação de lutar. Simplesmente faça uma rolagem contra o atributo **Luta** do personagem atacante. Se o teste for um sucesso, então o ataque atingiu seu alvo.

Se o ataque for bem-sucedido, o atacante rola o dano usando os dados de dano de sua arma.

O alvo pode então fazer qualquer rolagem de armadura, e o dano restante é por fim removido dos pontos de vida do alvo.

Se o teste for uma falha, então o ataque errou o alvo.

Salvo indicação em contrário, um personagem só pode usar 1 arma por ação de luta.

Empurrar

Se um personagem causar dano com sucesso a outro personagem durante uma ação de lutar, ele pode optar por empurrá-lo para trás 3 cm. Para fazer isso, basta mover o personagem ferido diretamente para longe do atacante em 3 cm.

Se o atacante decidir empurrar seu oponente para trás, ambos os personagens não estarão mais engajados em combate.

Contra-ataque

Se um personagem está sendo atacado e ainda não agiu nesta rodada, ele pode escolher usar uma de suas ações para atacar de volta. Isso é conhecido como contra-ataque. Se um personagem deseja contra-atacar, ele deve **declarar isso antes** que seu oponente faça sua jogada de lutar.

Quando um personagem escolhe contra-atacar, ambos os personagens fazem jogadas de ação contra seu valor de Luta, em vez de apenas o personagem atacante.

- Se ambos os personagens forem bem-sucedidos, ambos recebem dano das armas um do outro, menos quaisquer jogadas de armadura. Ambos os personagens então realizam um empurrar imediato, cada um se afastando 3 cm um do outro.
- Se ambos os personagens falharem, eles permanecem engajados no combate.
- Se um personagem for bem-sucedido e o outro falhar, o personagem bem-sucedido pode terminar o ataque normalmente. (Mesmo que não tenha sido ele quem iniciou o ataque!)

Saindo do combate

Um personagem que está engajado em combate pode deixar o combate a qualquer momento fazendo uma ação de movimento e saindo do contato de base com seu oponente.

Personagens saindo do combate se movem a **-1D4 cm de seu deslocamento.** (Role 1D4 e subtraia o resultado da velocidade do personagem durante esta ação de movimento. Jogue para cada vez que um personagem sair do combate.)

Quando um personagem deixa o combate, seus oponentes podem fazer 1 ação livre de Lutar antes dele se mover. O personagem que está saindo não pode contra-atacar, mesmo que tenha ações restantes para fazê-lo.

Vários oponentes

Se um personagem está em combate com mais de um inimigo, ele deve primeiro passar por um **teste de foco** antes de fazer uma ação de ataque contra qualquer inimigo.

Para fazer um teste de foco, conte o número de personagens inimigos em combate com o personagem atacante, reduza esse número do atributo **Prontidão** do atacante e, em seguida, faça um teste de atributo contra esse total.

Se o atacante for bem-sucedido, ele pode atacar normalmente pelo restante da rodada.

Se ele falhar, sofre -1 em sua perícia Luta para cada personagem inimigo em contato de base.

> ***Exemplo:*** *O personagem 1 tem um Prontidão 7 e está em combate com 3 inimigos. Ele reduz em 3 seu atributo Prontidão e rola para ver se pode atacar normalmente. Ele agora deve rolar menos de 4, mas rola um 2 e, como tal, é bem-sucedido e pode atacar qualquer inimigo que desejar normalmente.*
>
> *Na rodada seguinte, o personagem 1 ainda está em combate com 3 inimigos. Ele rola um 5 e, como tal, falha em sua rolagem de Prontidão. Seu atributo Luta é 9, que agora está reduzido a 6, -1 para cada inimigo em combate.*

Personagens em combate com vários inimigos podem dividir suas ações entre os alvos durante a mesma rodada.

> ***Exemplo:*** *O personagem 1 está em combate com dois inimigos – ele usa sua primeira ação para lutar contra o primeiro inimigo e a segunda para lutar contra o outro.*

Dano

Quando um personagem sofre dano, ele perde pontos de vida iguais ao dano causado.

Se um personagem for reduzido a menos de 50% de seus pontos de vida iniciais, todos os seus atributos serão reduzidos em 1 pelo resto do jogo ou até que seja curado acima de 50% dos pontos de vida.

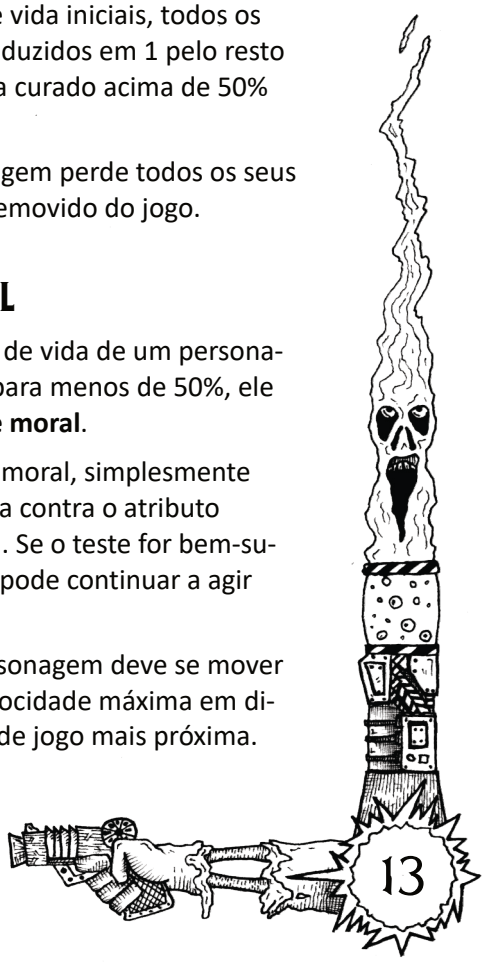
Assim que um personagem perde todos os seus pontos de vida, ele é removido do jogo.

Testes de moral

Sempre que os pontos de vida de um personagem forem reduzidos para menos de 50%, ele deve fazer um **teste de moral**.

Para fazer um teste de moral, simplesmente faça um teste de perícia contra o atributo **Mente** do personagem. Se o teste for bem-sucedido, o personagem pode continuar a agir normalmente.

Se o teste falhar, o personagem deve se mover imediatamente em velocidade máxima em direção à borda da área de jogo mais próxima.



Se um personagem atingir o limite da área de jogo antes de passar no teste de moral, ele será **removido do jogo**. Este movimento não conta como uma das ações do personagem.

Um personagem deve continuar usando ações para fazer testes de moral até que seja bem-sucedido ou seja removido do jogo. Um personagem com menos de 50% de pontos de vida deve fazer um teste de moral toda vez que sofrer dano, sofrendo -1 em seu atributo Mente para cada teste de moral sucessivo que fizer.

Um personagem com apenas 1 ponto de vida restante não precisa realizar testes de moral pelo restante do jogo.

> ***Exemplo:*** *O personagem 1 tem 9 pontos de vida. Em combate, ele é atingido pelo personagem 2 e perdem 5 pontos de vida, caindo para menos de 50% de seus pontos de vida iniciais.*
>
> *Ele deve agora fazer um teste de moral e falha. Como tal, recua em direção à borda do tabuleiro mais próxima.*
>
> *Como ele ainda não agiu, ele têm duas ações restantes quando chegar a sua vez.*
>
> *Para agir normalmente, ele deve agora fazer outro teste de moral, sofrendo -1 em Mente devido à falha no teste no início da rodada.*
>
> *Se ele falhar, deve recuar novamente e usar sua ação restante para tentar outro teste de moral, desta vez com -2 Psique.*
>
> *Se tiver sucesso, pode usar sua ação restante normalmente.*

HABILIDADE

Lançando raios de energia psíquica, remendando uma ferida de laser ou simplesmente negociando com um guerreiro alienígena descontente quanto à definição exata de "intruso", todos têm certas habilidades que os ajudam a permanecer vivos enquanto atravessam as estrelas.

Um personagem pode usar uma ação para realizar uma habilidade especial. Para fazer isso, simplesmente leia as regras para a habilidade específica que deseja executar e aja conforme está escrito.

Os personagens também podem usar uma ação de habilidade para realizar proezas de poder psíquico ou mágico se tiverem as características relevantes.

Habilidades arcanas e desgaste

Toda vez que um personagem falha em sua rolagem Mente ao usar uma habilidade arcana, ele tem a chance de ser desgastado.

Quando você falhar em uma habilidade arcana, role **1D10**.

Se você rolar abaixo da pontuação atual Mente do personagem, o personagem não sofre consequências.

Se você rolar acima, a mente do personagem fica desgastada.

Ele sofre dano imediato igual à diferença entre seu valor atual Mente e o resultado da falha no teste. Cada vez que um personagem é desgastado, seu atributo Mente é **reduzido em 1 pelo restante do jogo.**

Salvo indicação em contrário, o dano causado pelo desgaste não pode ser interrompido pela armadura.

> ***Exemplo:*** *Um personagem com um Mente 8 rola um 10, falhando em sua tentativa de lançar teletransporte. Ele rola 1D10 e tira 9, então fica desgastado. Ele recebe dano igual à diferença entre sua Mente e a rolagem de seu feitiço falhado, que foi 10 – o que significa que ele sofre 2 de dano. Sua Mente agora é reduzida de 8 para 7 pelo resto do jogo.*

USAR ITEM

Os personagens podem usar uma ação para trocar de arma ou usar um item de seu inventário.

Alguns itens terão instruções específicas sobre como e quando podem ser usados (como kits médicos ou ganchos). No entanto, você pode querer usar itens de maneiras não convencionais.

Ao usar um item de uma maneira diferente da pretendida, é melhor conversar sobre sua ação com seu oponente ou o mestre de jogo e decidir entre vocês o que acontece a seguir.

Você pode querer usar um pacote de ração para distrair um cão de guarda faminto ou oferecer uma arma cara como suborno para um personagem inimigo em troca de informações valiosas.

Seja qual for o caso, simplesmente negocie com os outros jogadores quais são os resultados da ação e quais testes de atributo podem ser necessários.

ESPERAR

Em vez de usar ambas as ações imediatamente, um personagem pode optar por manter uma ou todas as suas ações até o final da rodada.

Um personagem que deseja realizar uma ação de esperar simplesmente declara que deseja fazê-lo e, em seguida, não age em sua iniciativa normal.

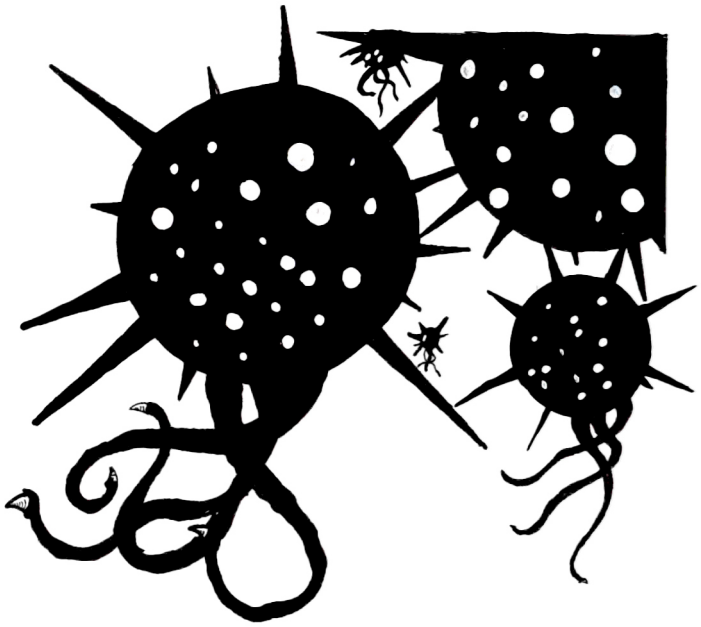
Em qualquer ponto da rodada após a iniciativa designada, um personagem esperando pode declarar que não está mais esperando e pode então usar suas ações normalmente.

Esperar não requer uma ação.

As ações retidas devem ser usadas até o final da rodada ou serão perdidas.

AÇÃO UNIVERSAL

O universo é um lugar grande e imprevisível e não importa o quão preparado você esteja, às vezes você precisará improvisar. Talvez você precise usar uma granada para explodir a tampa de uma tumba alienígena ou tentar amarrar uma jangada com trepadeiras venusianas. Seja qual for o caso, é melhor pelo menos fingir que sabe o que está fazendo.

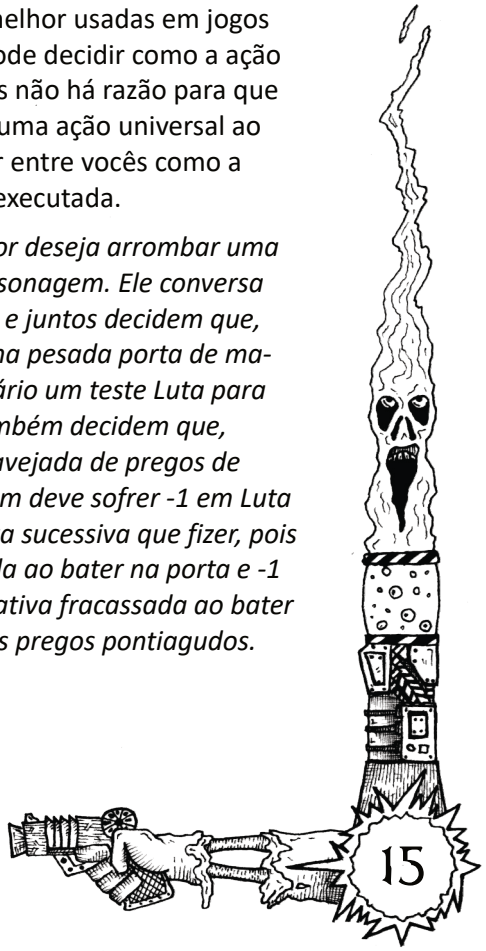


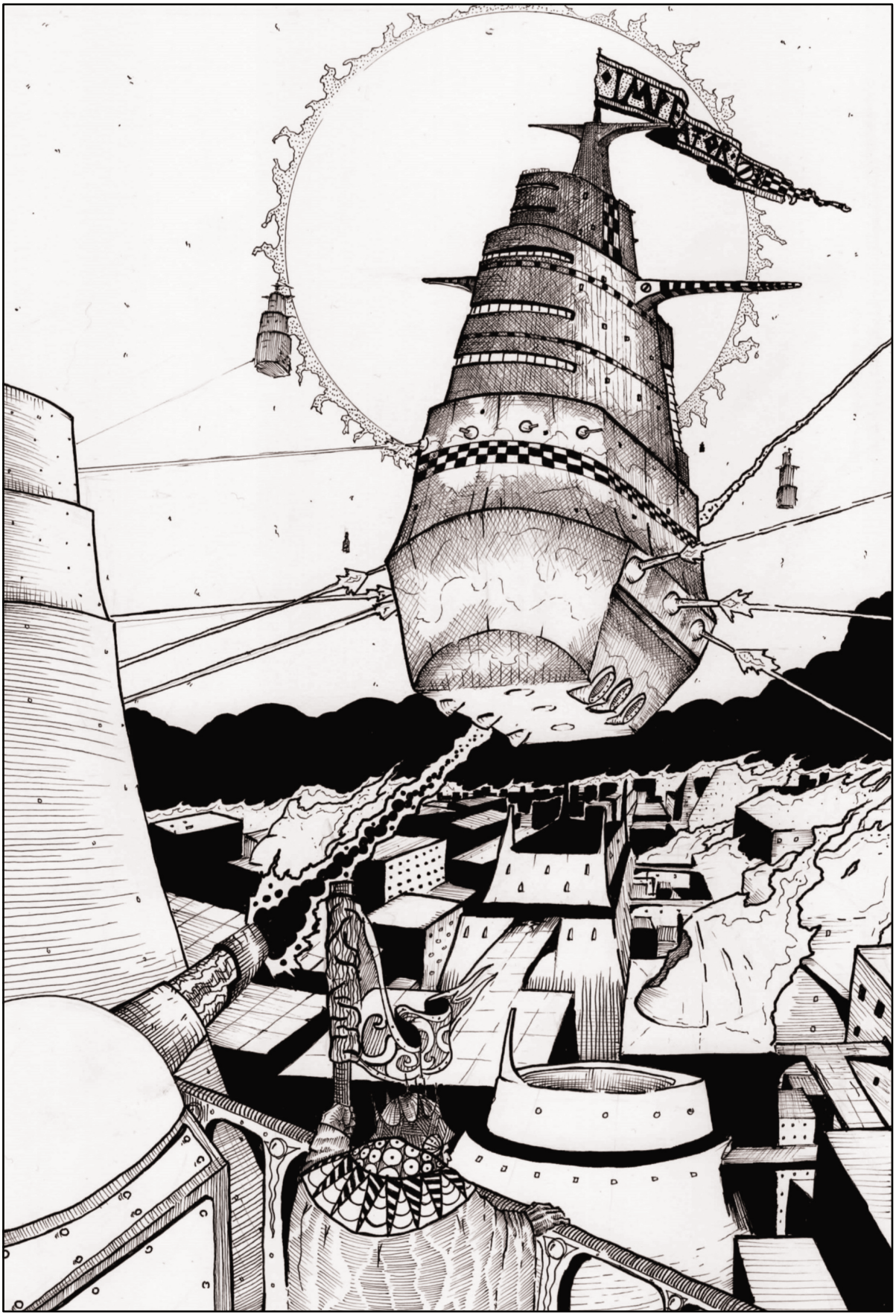
Uma ação universal é qualquer ação que um personagem pode desejar executar e que não se enquadra em nenhuma das outras ações específicas. Qualquer coisa, desde agachar-se atrás de uma cobertura para sair da linha de visão, até criar uma clava improvisada a partir de um pedaço de entulho, pode ser considerada uma ação universal.

Ao executar uma ação universal, você deve declarar o que o personagem deseja fazer, quantas ações você acha que ele deve realizar e quais testes de atributo (se houver) você acha que são mais adequados para representar a ação.

Ações universais são melhor usadas em jogos com um mestre que pode decidir como a ação deve ser resolvida, mas não há razão para que você não deva propor uma ação universal ao seu oponente e decidir entre vocês como a ação deve ser melhor executada.

> ***Exemplo:*** *O jogador deseja arrombar uma porta com seu personagem. Ele conversa com seu oponente e juntos decidem que, como a porta é uma pesada porta de madeira, será necessário um teste Luta para quebrá-la. Eles também decidem que, como a porta é cravejada de pregos de ferro, o personagem deve sofrer -1 em Luta para cada tentativa sucessiva que fizer, pois sua força é drenada ao bater na porta e -1 PV para cada tentativa fracassada ao bater dolorosamente nos pregos pontiagudos.*





Naves capitânia da corte galáctica real chegam para libertar o mundo rebelde de Brythe Prime — uma explosão atômica por vez.

ARMAS

Serras movidas a gás bombeando fumaça sufocante enquanto lançam ossos e tripas retalhadas pelos ares. Pistolas de duelo movidas a fusão que engolem seus alvos em chamas atômicas. Rifles de pólvora negra que ladram fogo e fumaça enquanto arremessam chumbo em campos de batalha atrasados. Contas inexpressivas de vidro incrivelmente escuro que arrancam as almas do corpo de suas vítimas com apenas um sussurro de seu portador. Não há fim para a variedade de armas terrivelmente eficientes encontradas em toda a galáxia. Seja uma mera vara pontiaguda ou uma lâmina de carne viva que se alimenta da dor de suas vítimas, todas as armas de Planeta 28 funcionam da mesma maneira.

Todas as armas do Planeta 28 possuem um perfil composto pelos seguintes elementos:

- **TIPO:** As armas são à **distância** ou **corporais**. As armas de longo alcance são usadas para atirar; armas corporais são usadas para lutar.
- **TAMANHO:** As armas são de **uma mão** ou **duas mãos**. Salvo indicação em contrário, um personagem só pode empunhar duas mãos de armas por vez, então ele pode empunhar uma única arma de duas mãos ou duas armas de uma mão.
- **DANO:** O dano informa quais dados rolar para determinar quanto dano um golpe dessa arma causa a um oponente. O dano é representado por uma combinação de números e dados, chamados de **dados de dano** da arma. Por exemplo, ao acertar com uma arma com 1D6+2 de dano, você rolaria 1D6 e adicionaria 2 ao resultado para determinar quanto dano o golpe causou. Você deve rolar seus dados de dano após cada acerto bem-sucedido.
- **REGRAS ESPECIAIS:** Algumas armas terão regras especiais que determinam como podem ser usadas ou como se comportam. Estes serão escritos no perfil da arma.
- **ALCANCE:** O alcance informa a distância em cm que uma arma de longo alcance pode disparar.
- **MUNIÇÃO:** Algumas armas precisam ser recarregadas entre os disparos. O tipo de munição que uma arma precisa será escrito em seu perfil. Um personagem com uma arma usando munição deve remover uma peça de munição de seu inventário de equipamento **toda vez** que usar aquela arma. Se ficar sem munição, ele não pode usar aquela arma até que adquira mais.
- **RÓTULOS:** Algumas armas terão palavras-chave em seu perfil, como ***Energia, Balística, Demoníaca,*** etc. Essas palavras informam se certos personagens reagirão à sua arma de maneira diferente. Por exemplo, um personagem pode ter uma característica que o torna imune a danos causados por armas com o rótulo ***Demoníaca***.

Se uma arma tiver uma regra especial listada, você encontrará os detalhes dessa regra na tabela de regras especiais de armas a seguir.

Observe que o custo dessas regras especiais já foi contabilizado nos custos da tabela de armas.

ARMADURAS

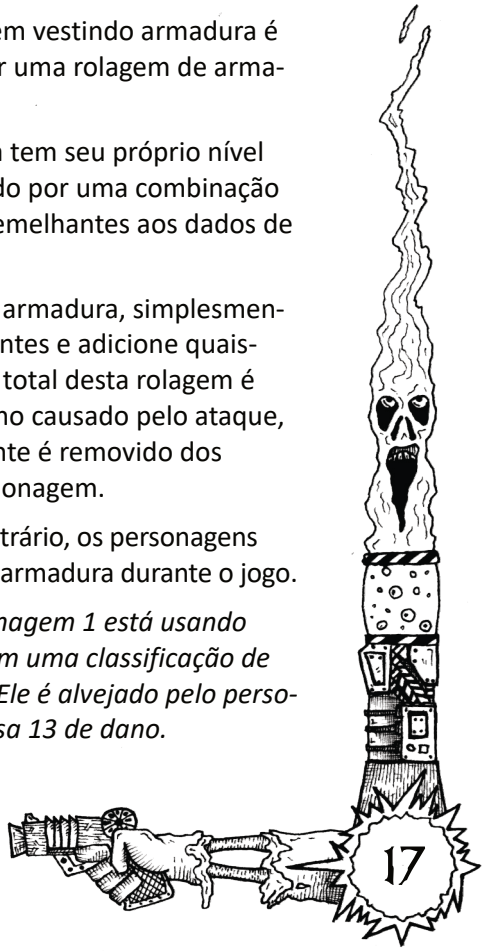
Quando um personagem vestindo armadura é atacado, ele pode fazer uma rolagem de armadura.

Cada tipo de armadura tem seu próprio nível de **defesa**, representado por uma combinação de números e dados semelhantes aos dados de dano de uma arma.

Para fazer um teste de armadura, simplesmente role os dados relevantes e adicione quaisquer modificadores. O total desta rolagem é então removido do dano causado pelo ataque, e qualquer dano restante é removido dos pontos de vida do personagem.

Salvo indicação em contrário, os personagens não podem mudar sua armadura durante o jogo.

> ***Exemplo:*** *O personagem 1 está usando uma armadura com uma classificação de defesa de 2D8+4. Ele é alvejado pelo personagem 2, que causa 13 de dano.*



O personagem 1 então rola 2D8 e adiciona 4 para ver quanto dano sua armadura absorve. Nesse caso, ele rola um 4 e um 2, depois soma 4, para um total de 10.

Ele diminui 10 dos 13 de dano causados pelo personagem 2, então remove os 3 pontos de dano restantes de seus pontos de vida.

Algumas armaduras terão regras especiais que afetam o personagem que as usa. Estas serão listados no perfil da armadura. Salvo indicação em contrário, as regras especiais de uma armadura são válidas enquanto o personagem estiver usando aquela armadura.

Um personagem só pode usar um único tipo de armadura a qualquer momento e não pode usar múltiplos do mesmo tipo de armadura durante um jogo.

CRIAÇÃO DO BANDO DE GUERRA

Antes de poder jogar Planeta 28, você precisará de um bando de guerra. Seu bando é composto por vários personagens, com cada personagem sendo criado individualmente. Você pode criar personagens tão simples ou detalhados quanto quiser – de um ferrado sem nome até detetives famosos com uma lista interminável de truques e segredos.

Seja qual for o caso, todos os personagens são criados da mesma maneira simples. Basta seguir estas etapas para cada personagem que deseja criar.

Histórico

O ponto de partida para cada personagem é seu histórico – isso deve informar como você distribuiu atributos, características e habilidades a cada indivíduo em seu bando de guerra. Pense em uma história de fundo para cada um de seus personagens – quem são eles, por que fazem parte deste bando, quais são seus pontos fortes e fracos? Nem todo personagem precisa ser um mercenário cinza sem rosto – talvez seja um comerciante abandonado por piratas estelares e procurando uma nave fora deste mundo, ou um amante desprezado de algum oficial planetário tentando iniciar uma revolução como um ato dramático de vingança.

Pontos

Os personagens em Planeta 28 são construídos usando um sistema de pontos. Você pode decidir antecipadamente com seu oponente quantos pontos cada um de vocês gastará em seus bandos de guerra ou construir seu bando com antecedência e negociar quaisquer desequilíbrios de pontos mais tarde.

500 pontos é um bom valor inicial de bando para a maioria dos jogos, mas fique à vontade para mudar isso se quiser jogos maiores ou menores.

Custo

Cada novo personagem tem um custo inicial de **10 pontos** para adicioná-lo ao seu bando de guerra.

Salvo indicação em contrário, seu bando de guerra deve incluir **pelo menos** 2 personagens.

Atributos

Depois de determinar o histórico do seu personagem, você deve definir seus níveis de atributos.

Os atributos básicos de cada personagem (**Agilidade, Luta, Tiro, Prontidão e Mente**) começam em **1**.

Você pode aumentar o valor de um atributo em **1** ao custo de **10 pontos**. Assim, aumentar um atributo de 1 para 5 custaria 40 pontos.

A menos que indicado de outra forma, um personagem **não pode** ter nenhum atributo **maior que 10** ou **menor que 1**.

Pontos de vida

Cada personagem começa com **20 pontos de vida**.

Um personagem pode **aumentar** seus pontos de vida em um valor de **2** ao custo de **10 pontos** ou **diminuir** seus pontos de vida em um valor de **2** ao custo de **-10 pontos**.

Velocidade

Cada personagem começa com uma velocidade de **10 cm**.

A velocidade não pode ser alterada com pontos.

Qualidades

Qualidades são traços específicos que seu personagem possui que alteram a maneira como ele faz certas coisas, afetam o funcionamento de seus atributos principais ou fornecem benefícios (ou obstáculos!) em determinadas situações. Você deve escolher as qualidades que você acha que melhor refletem o histórico de seu personagem.

Uma qualidade pode ser adicionada a um personagem pelo custo de pontos listado em sua entrada na **tabela de qualidades**.

Ao escolher as qualidades, lembre-se de que nem todas são benéficas. Algumas qualidades podem ser úteis apenas fora do jogo ou entre os jogos.

Algumas qualidades têm um valor negativo de pontos, o que significa que elas realmente fazem seu personagem custar menos pontos.

Não há limite para o número de qualidades que você pode dar a um único personagem (você não precisa dar nenhuma!), mas quanto mais qualidades um personagem tiver, mais caro ele provavelmente será e menos personagens você terá em seu bando.

Habilidades

Habilidades são ações únicas que um personagem pode executar no lugar de suas ações normais. Cada habilidade tem seu custo em pontos listado em sua entrada na **tabela de habilidades**.

Equipamento

Seu personagem precisará de algum equipamento se planeja sobreviver por algum tempo na selva do espaço profundo.

O equipamento inclui as armas, armaduras, munições e quaisquer outros itens que seus personagens estejam carregando.

Cada equipamento tem um preço em créditos. Eles representam a moeda de qualquer mundo ou dimensão em que você esteja lutando. Ao construir seu bando de guerra, você pode gastar pontos como se fossem créditos no valor de **1 para 1**.

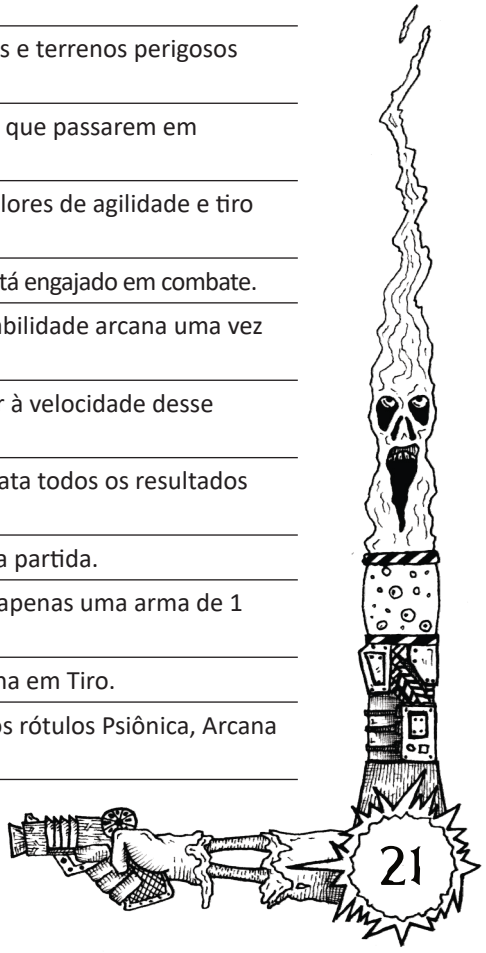
Uma vez que você tenha completado seu bando, quaisquer pontos restantes podem ser trocados por créditos na mesma taxa.

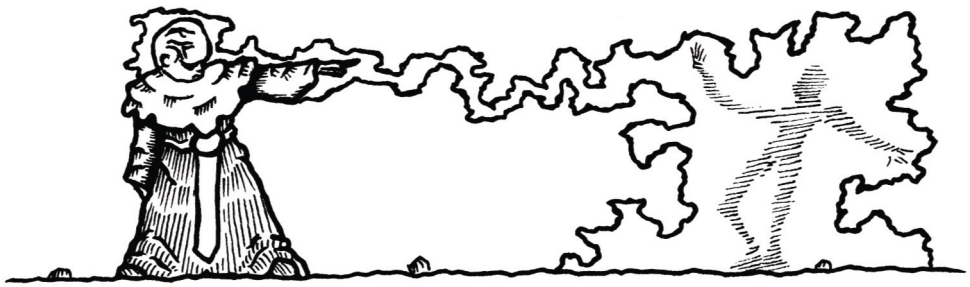
Você só pode gastar pontos para comprar equipamentos ao criar seu bando – depois disso você deve usar créditos.

Créditos e pontos podem parecer os mesmos, mas pode haver momentos em que seu bando ganha um e não o outro, e você nunca sabe quando pode ficar sem dinheiro!

QUALIDADE	Custo	Efeito
Abençoado	**+50**	Esse personagem pode rolar 2D10 em todos os testes de atributo e manter o menor resultado.
Amaldiçoado	**-50**	Esse personagem deve rolar 2D10 em todos os testes de atributo e manter o maior resultado.
Animal	**-20**	Esse personagem não pode usar habilidades ou fazer ações de atirar. Também sofre -1(M) durante testes de moral.
Apavorante	**+30**	Os oponentes precisam passar em um teste de moral antes de fazer ações de carga, ataque ou tiros contra este personagem. Em jogos entre batalhas, qualquer personagem não-jogador será hostil ao personagem, fugindo e recusando a se aproximar dele.
Arcana Maior	**+30**	Esse personagem pode realizar habilidades arcanas da tabela de arcanas. Pode sortear 3 arcanas aleatórias no começo de cada partida e executá-las quantas vezes quiser durante o jogo.
Arcana Menor	**+18**	Esse personagem pode realizar habilidades arcanas da tabela de arcanas. Pode sortear 1 arcana aleatória no começo de cada partida e executá-la quantas vezes quiser durante o jogo.
Armeiro	**+15**	Depois de cada partida, este personagem pode forjar 1 peça de munição para qualquer arma à sua escolha. Isso é automaticamente adicionado ao seu equipamento.
Artilheiro	**+10**	Ao embarcar em um veículo, este personagem pode atuar como parte da tripulação para o propósito de atirar. Qualquer arma disparada por este personagem usa o atributo de tiro do personagem ao invés do atributo do veículo. Esse personagem pode disparar apenas armas no mesmo lado em que embarcou no veículo.
Bárbaro	**-10**	Esse personagem é imune à habilidade Persuadir. Ele não pode empunhar armas ou usar armaduras com o rótulo Complexa.
Brigão	**+9**	Os punhos desse personagem causam +1D6 de dano
Caça-tanques	**+15**	Esse personagem recebe +1(T) quando atira contra veículos.
Casca de Ferro	**+8**	Esse personagem pode fazer uma rolagem adicional de 1D4 de armadura sempre que recebe dano.
Convicção Inquebrável	**+20**	Esse personagem é imune à habilidade Persuadir e ao poder arcano Controle Mental. Todos os personagens aliados dentro de 10 cm dele também são imunes.
Corajoso	**+15**	Esse personagem pode re-rolar 1 teste falho de moral por rodada.
Corpo Fechado	**+25**	Quando rolar na tabela de ferimentos, este personagem pode tratar Morto como Completamente Recuperado.
Covarde	**-15**	Esse personagem deve fazer um teste de moral quando alvo de uma carga e não pode fazer ações de carga.
Destemido	**+12**	Esse personagem é imune aos efeitos das qualidades Intimidador e Apavorante.
Engenheiro	**+12**	Ao embarcar num veículo, esse personagem restaura automaticamente 1D4 PV por rodada de qualquer sessão danificada no mesmo lado em que embarcou.
Enigmático	**+6**	Role 1D10 no começo de cada rodada. Trate esta como a (A) do personagem para o propósito de iniciativa.
Enorme	**+8**	Esse personagem ganha um bônus de +1(L) quando faz uma carga. Este personagem sofre -3 cm em sua velocidade.
Escalador	**+5**	Esse personagem ganha +2(A) quando tenta escalar qualquer superfície vertical.
Fanático	**+15**	Sempre que este personagem sofrer dano, role 1D10. Em um resultado 10, este personagem ganha +1 nos atributos (L) e (A) pelo restante do jogo, até um máximo de 10.

QUALIDADE	Custo	Efeito
Furioso	**-10**	Esse personagem nunca pode abandonar o combate. Ele vai lutar até morrer ou até que seu oponente morra ou fuja.
Ganancioso	**-12**	Esse personagem sempre converte pontos de campanha em créditos e não pode guardar pontos de campanha de uma partida para outra.
Gigantesco	**+18**	Esse personagem recebe todos os efeitos da qualidade Enorme. Além disso, esse personagem não recebe cobertura a menos que esteja completamente fora de vista, não pode ser empurrado para trás após uma ação de ataque e só recebe dano por quedas a partir de 20 cm de altura.
Idiota	**-10**	Esse personagem deve rolar todos os testes de de (M) duas vezes, mantendo o pior resultado.
Imaterial	**+15**	Esse personagem pode se mover através de obstáculos e de outros personagens como se estivesse se movendo em áreas abertas.
Inabalável	**+25**	Esse personagem nunca precisa fazer testes de moral.
Inspiração	**+25**	Aliados até 10cm deste personagem recebem um bônus de +1 em seus atributos.
Inteligente	**+10**	Esse personagem pode re-rolar um teste falho de (P) por rodada.
Intimidador	**+12**	O oponente precisa passar em um teste de moral antes de fazer uma carga contra este personagem.
Lento	**-6**	No começo de cada rodada, role 1D6. Subtraia esse valor da velocidade deste personagem durante esta rodada.
Médico	**+15**	Esse personagem pode curar um ferimento de qualquer aliado entre uma partida e outra. Se o fizer, ele não pode fazer nada além disso entre partidas.
Membros Extras	**+25**	Esse personagem pode carregar mão ou 2 armas de duas mãos ao mesmo 4 armas de tempo.
Mercenário	**-5**	Esse personagem precisa receber 10 créditos antes de cada partida. Se não receber, ele não participa do seu bando nesse jogo. Esse personagem pode converter seus pontos de campanha por créditos na razão de 1 por 1.
Muralha	**+10**	Os oponentes não recebem o bônus padrão de +1D4(L) quando fazem uma carga contra esse personagem.
Pés Firmes	**+10**	Esse personagem trata terrenos difíceis como normais e terrenos perigosos como difíceis.
Pestilência	**+15**	Os oponentes sofrem 1 ponto de dano a cada rodada que passarem em contato de base com este personagem.
Piloto	**+15**	Ao embarcar num veículo, o veículo pode tratar os valores de agilidade e tiro do personagem como se fossem os dele.
Pistoleiro	**+20**	Esse personagem pode fazer ações de atirar enquanto está engajado em combate.
Psiônico	**+18**	Esse personagem pode re-rolar uma falha em uma habilidade arcana uma vez por rodada.
Rápido	**+6**	Role 1D6 no começo de cada rodada. Some este valor à velocidade desse personagem até o final da rodada.
Resistente	**+25**	Ao rolar na tabela de ferimentos, este personagem trata todos os resultados exceto Morte como Completamente Recuperado.
Rico	**+28**	Esse personagem ganha +1D8 créditos depois de cada partida.
Sem Braço	**-20**	Esse personagem perdeu um braço. Pode empunhar apenas uma arma de 1 mão ou usar um item por vez.
Sniper	**+17**	Esse personagem pode re-rolar uma vez qualquer falha em Tiro.
Sobrenatural	**+40**	Esse personagem só pode ser ferido por armas com os rótulos Psiônica, Arcana ou Demoníaca.

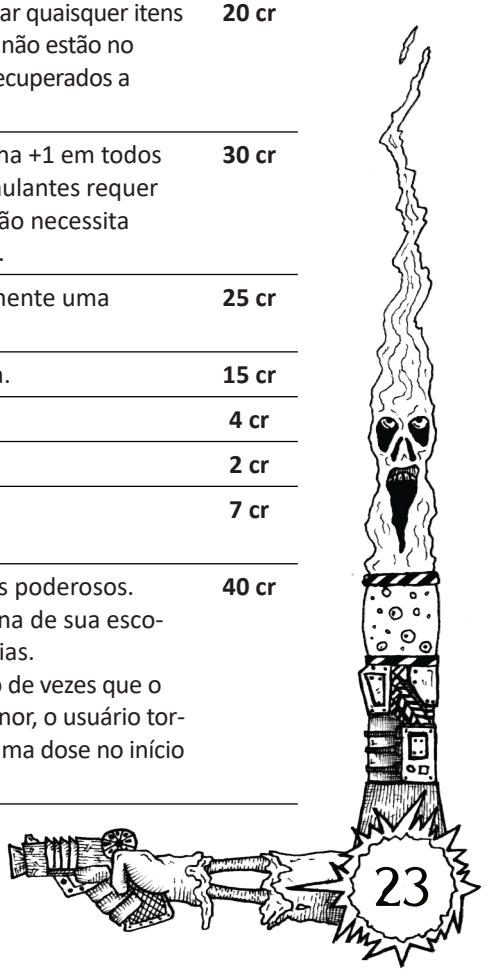




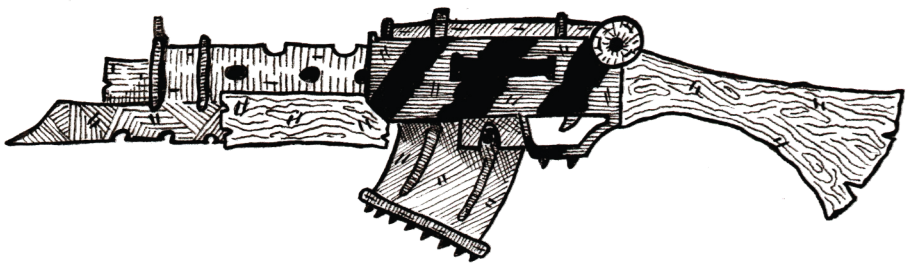
D12	ARCANA	Efeito
1	**Agredir**	Selecione um personagem ou veículo dentro da linha de visão e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, o alvo sofre 1D10+5 de dano. O alvo pode fazer uma rolagem de armadura normalmente.
2	**Aterrorizar**	Selecione um personagem dentro da linha de visão e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, o personagem deve recuar imediatamente para a borda da mesa mais próxima, como se tivesse falhado em um teste de moral.
3	**Cegar**	Faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, todos os personagens e veículos dentro de 15 cm não poderão realizar nenhuma ação pelo resto da rodada.
4	**Conjurar**	Selecione um personagem dentro da linha de visão e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, você pode colocar uma duplicata exata desse personagem em qualquer lugar do tabuleiro e controlá-la pelas próximas 1D4 rodadas, após as quais ela desaparece. Os personagens que tentarem lançar este feitiço o farão com -2(M).
5	**Controlar Mente**	Selecione um personagem dentro da linha de visão e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, o personagem atuante pode fazer uma ação adicional com o personagem escolhido. Esta ação não conta como uma das ações normais do personagem alvo.
6	**Desanimar**	Selecione um personagem dentro da linha de visão e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, esse personagem agora age por último na próxima rodada, independentemente de sua pontuação de (A).
7	**Enfraquecer**	Selecione um personagem dentro da linha de visão e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, o personagem sofre –1D4 em seus atributos por 1D6 rodadas.
8	**Imobilizar**	Selecione um personagem dentro da linha de visão e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, esse personagem não pode se mover por 1D4 rodadas.
9	**Incinerar**	Faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, 1 personagem na linha de visão sofre 1D8 de dano. O personagem afetado deve usar uma ação para extinguir a chama ou sofrerá 1D4 de dano para cada turno que falhar em fazê-lo. Este dano não pode ser bloqueado pela armadura.
10	**Proteger**	Selecione um personagem amigo em qualquer lugar da mesa e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, o personagem não pode ser alvo de ataques à distância ou corpo a corpo pelo restante da rodada.
11	**Rasgar a Terra**	Selecione um personagem dentro da linha de visão e faça uma rolagem de (M). Se for bem-sucedido, todo o terreno a 20 cm desse personagem conta como terreno perigoso pelo restante do jogo.
12	**Teleportar**	Faça uma rolagem de (M) e selecione qualquer parte da área de jogo dentro da linha de visão. Se for bem-sucedido, você pode mover esse personagem para lá imediatamente.

HABILIDADE	Custo	Efeito
Arremessar	**+15**	Esse personagem pode arremessar qualquer personagem em contato de base 1D12 cm em linha reta, em uma direção à sua escolha. Personagens arremessados de lugares altos sofrem dano por queda normalmente.
Consertar	**+15**	Quando estiver em contato de base com um veículo, este personagem pode restaurar 1D8 PV de qualquer sessão, independente do lado.
Curar	**+20**	Esse personagem pode restaurar 1D6 PV de qualquer personagem em contato de base
Drenar	**+25**	Esse personagem pode remover um único PV de qualquer personagem a até 5 cm e adicioná-lo aos seus próprios PV
Inspirar	**+25**	Um aliado a sua escolha em linha de visão recebe +1D6 em seus atributos até o final da rodada.
Mirar	**+10**	Esse personagem pode usar uma ação para mirar em um ponto fraco do oponente. Sua arma causa um adicional de +1D8 no dano do próximo ataque nesta rodada.
Pechinchar	**+30**	Esse personagem pode pechinchar o preço de itens em jogos fora de combate. Role 1D6. Em 1, 2 ou 3 o preço é reduzido em 1D4 créditos. Em 4, 5 ou 6 o preço é reduzido em 1D10. O preço nunca pode ser reduzido abaixo de 1 crédito.
Persuadir	**+25**	Em um combate, faça um teste de (M). Se passar, ambos os personagens interrompem o combate. Nenhum deles pode atacar o outro até o fim da rodada.
Sabotar	**+20**	Quando este personagem está até 5 cm de um veículo inimigo, pode escolher uma sessão daquele veículo de qualquer lado. Aquela sessão é considerada destruída por 1D6 rodadas, depois retorna ao normal. Para determinar qual sessão é afetada, role 1D4. 1 = frente, 2 = direita, 3 = traseira e 4 = esquerda.
Saquear	**+30**	Uma vez por jogo, após derrotar um oponente em combate, este personagem pode tomar uma peça de equipamento do personagem derrotado. Este equipamento é removido permanentemente do personagem derrotado e levado pelo saqueador.

ITEM	Detalhes	Custo
Caixa de depósito segura	Um cofre em um banco galáctico respeitável. Seu bando pode pegar quaisquer itens de seu inventário e armazená-los na caixa de depósito. Esses itens não estão no inventário do seu personagem durante os jogos, mas podem ser recuperados a qualquer momento entre os jogos	**20 cr**
Estimulantes	Uma única dose de estimulantes. Quando usado, o usuário ganha +1 em todos os seus atributos por 1D6 rodadas. Cada uso sucessivo de estimulantes requer uma dose adicional para funcionar. Exemplo: A primeira aplicação necessita apenas de 1 dose, a segunda necessita de 2, a terceira de 3, etc.	**30 cr**
Ídolo estranho	Um estranho ídolo alienígena. O proprietário pode rolar novamente uma rolagem com falha Mente em troca de 1 ponto de vida	**25 cr**
Kit médico	Um único kit médico. Quando usado, restaura 5 pontos de vida.	**15 cr**
Munição básica	Uma unidade de munição básica, o suficiente para um tiro.	**4 cr**
Munição bruta	Uma unidade de munição bruta, o suficiente para um tiro.	**2 cr**
Munição especial	Uma unidade de munição especial, o suficiente para um tiro.	**7 cr**
Psyka	Uma droga potente, destilada dos fluidos espinhais de médiuns poderosos. Quando usada, o usuário pode usar uma única habilidade arcana de sua escolha, independentemente de quaisquer características necessárias. Após cada uso, role 1D10; se o resultado for maior que o número de vezes que o personagem já usou Psyka, nada acontece. Se o resultado for menor, o usuário torna-se viciado. Psyka agora não tem efeito, mas eles devem usar uma dose no início de cada jogo ou não participar.	**40 cr**

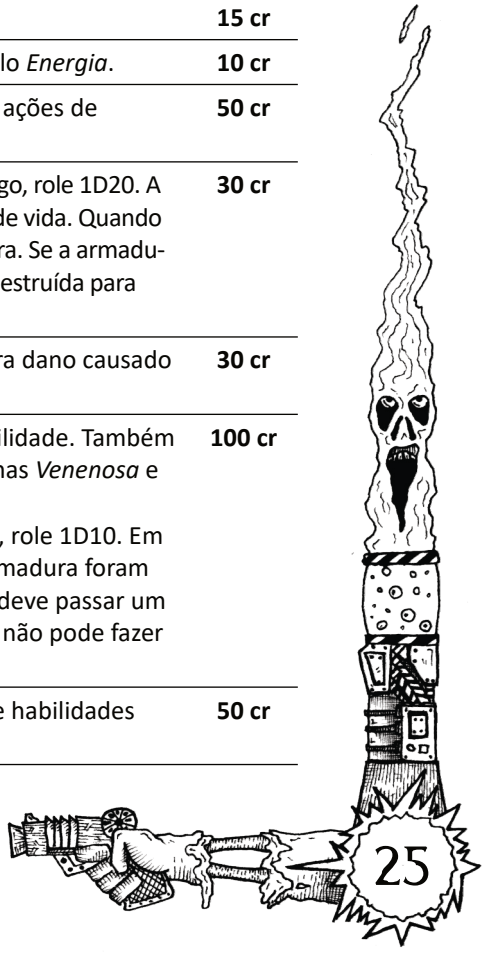


ARMA	Tipo	Tamanho	Dano	Regras Especiais	Alcance	Custo
Punhos	*Corporal*	1 mão	1D4-1	-	-	**0**
Adaga	*Corporal*	1 mão	1D4+3	-	-	**5 cr**
Clava	*Corporal*	1 mão	1D4	-	-	**4 cr**
Clava pesada	*Corporal*	2 mãos	1D6	*Pesada*	-	**6 cr**
Escopeta	*Distância, Balística*	2 mãos	3D8	-	20 cm	**50 cr**
Espada energética	*Corporal, Complexa*	1 mão	2d6	-	-	**15 cr**
Espada montante	*Corporal*	2 mãos	2d6+6	-	-	**20 cr**
Lança-mísseis	*Distância, Balística*	2 mãos	3D10+5	*Perf. Armadura, Explosiva, Recarga, Munição especial*	40 cm	**80 cr**
Maul elétrico	*Corporal*	2 mãos	1D20	*Pesada, Perf. armadura*	-	**50 cr**
Pistola automática	*Distância, Balística*	1 mão	3D6	*Recarga, Munição balística*	12 cm	**40 cr**
Pistola laser	*Distância, Complexa, Energia*	1 mão	1D8	-	15 cm	**25 cr**
Pistola primitiva	*Distância*	1 mão	2D4	*Recarga Munição bruta*	6 cm	**15 cr**
Psico-cajado	*Corporal, Complexa, Psiônica*	1 mão	2D8+2	*Psiônica*	-	**35 cr**
Punho energético	*Corporal*	1 mão	1D10+5	*Perf. armadura, Integrada*	-	**30 cr**
Rifle automático	*Distância, Balística*	2 mãos	3D6	*Recarga Munição balística*	30 cm	**40 cr**
Rifle de plasma	*Distância, Complexa, Energia*	2 mãos	1D12+5	*Perf. Armadura, Instável*	25 cm	**60 cr**
Rifle de pólvora	*Distância*	2 mãos	2D4	*Recarga, Munição bruta*	12 cm	**25 cr**
Rifle de precisão	*Distância, Balística*	2 mãos	2D10	-	60 cm	**80 cr**
Rifle laser	*Distância, Complexa, Energia*	2 mãos	2D8	-	40 cm	**60 cr**
Tocha	*Corporal*	1 mão	4D4	*Venenosa*	-	**15 cr**



Regra especial de arma	Detalhes	Custo
Cumulativa	Para cada rodada sucessiva em que um personagem é atingido por esta arma, a arma causa +4 de dano adicional.	**+20**
Explosiva	Qualquer personagem ou veículo dentro de 5 cm de um personagem atingido por esta arma sofre 1D6 de dano.	**+20**
Indireta	Ao disparar esta arma, primeiro estime a distância entre o atirador e o alvo. Em uma linha reta do atirador ao alvo, coloque um marcador nessa distância estimada. Qualquer coisa dentro de 10 cm da área é atingida pela arma. Esta arma não precisa de linha de visão para selecionar um alvo.	**+30**
Instável	Se o usuário rolar um 10 ao tentar uma rolagem de atributo com esta arma, a arma causa dano ao usuário ao invés de seu alvo.	**-10**
Integrada	Esta arma não pode ser removida durante o jogo.	**-10**
Perfuração de Armadura	Personagens atingidos por esta arma não podem fazer qualquer rolagem de armadura	**+30**
Pesada	Personagens carregando esta arma sofrem -1 em Agilidade.	**-10**
Psiônica	O portador desta arma pode optar por usar seu valor de Mente ao fazer ações de atirar/lutar com ela, em vez do seu atributo Tiro ou Luta.	**+25**
Recarga	Após cada ataque feito com esta arma, o usuário deve usar uma ação para recarregá-la. Esta ação usa 1 unidade de munição do equipamento do usuário.	**-15**
Venenosa	Qualquer personagem atingido por esta arma recebe 1D4 de dano no início de cada rodada. Este dano não pode ser parado com armadura.	**+40**

ARMADURA	Defesa	Detalhes	Custo
Sem armadura	1D4-1	-	**0**
Armadura balística	1D8+4	-	**15 cr**
Armadura leve	1D6	Não oferece proteção contra armas com o rótulo *Energia*.	**10 cr**
Armadura Pesada	1D12	O usuário sofre -1 em sua Agilidade durante as ações de movimento.	**50 cr**
Armadura viva	-	Esta armadura é um ser vivo. No início de cada jogo, role 1D20. A armadura agora tem esta quantidade de pontos de vida. Quando o usuário for atingido, aplique o dano na armadura. Se a armadura perder todos os seus pontos de vida, ela será destruída para sempre e não oferecerá mais proteção.	**30 cr**
Campo de força	1D12+2	Esta armadura oferece proteção somente contra dano causado por armas com o rótulo *Energia*.	**30 cr**
Power armor	2D10+5	O usuário desta armadura ganha +1 em sua Agilidade. Também é imune aos efeitos das regras especiais de armas *Venenosa* e *Cumulativa*. Se for atingido por armas com o rótulo *Energia*, role 1D10. Em uma rolagem de 10, os sistemas internos da armadura foram danificados e devem ser reiniciados, o usuário deve passar um turno consertando a armadura, durante o qual não pode fazer nenhuma ação.	**100 cr**
Psico-elmo	-	O usuário desta armadura não pode ser alvo de habilidades arcanas ou armas com o rótulo *Psiônica*.	**50 cr**



CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Depois que seus bandos de guerra forem construídos, é hora de configurar seu jogo. Existem algumas maneiras de configurar um jogo de Planeta 28 – de batalhas simples a campanhas de vários partidas. As páginas a seguir o guiarão por uma configuração básica de jogo.

Você encontrará mais opções de como configurar e jogar seus jogos na seção de regras avançadas deste livro.

Cenário

De longe, a parte mais importante da configuração do seu jogo é o cenário.

Um cenário informa o que está acontecendo na mesa, por que seus bandos de guerra estão lutando, pelo que estão lutando e como você pode determinar quem ganhou (ou perdeu!).

Você pode ser tão criativo quanto quiser com seus cenários – talvez você esteja invadindo uma estação espacial fortemente protegida para resgatar um diplomata alienígena aprisionado e assim evitar uma guerra galáctica, ou tentando resistir a onda após onda de vermes do vácuo famintos por carne, ou simplesmente tentando acabar com o bando do seu oponente em uma boa e velha luta rancorosa.

Independentemente do seu cenário, ele deve incluir uma descrição do ambiente em que você está jogando, as motivações dos bandos envolvidos, condições/objetivos de vitória e os detalhes de posicionamento de cada bando.

Se estiver achando difícil encontrar um motivo para explodir seu oponente em pedaços, você pode tentar rolar 1D6 na tabela de ideias para cenários a seguir.

Ambiente

Antes de colocar seu bando na mesa, você precisará configurar seu ambiente. Idealmente, você deve tentar combinar o terreno do seu jogo com a descrição do cenário – árvores e pedras irregulares para uma selva alienígena gasosa, ruínas e máquinas de guerra enferrujadas para um campo de batalha abandonado, etc.

Recomenda-se uma área de jogo de 90x90 cm, com vários níveis de ambiente e bastante cobertura para os personagens se esconderem.

D6	Ideias para cenários
1	Nas selvas gasosas de Nublar-93, uma estação de pesquisa científica perdeu a comunicação. Há rumores de que existem segredos valiosos dentro do complexo aparentemente deserto. Mas por que as portas estão trancadas por dentro e onde estão todos os cientistas?
2	Os mercados de velho Saturno são lendários. Através de quilômetros de vielas estreitas, um milhão de mercadores fazem seu comércio. Entre essas massas fervilhantes, esconde-se o filho fugitivo do governador planetário, com uma recompensa de um trilhão de créditos em sua cabeça.
3	Depois de um assalto que deu errado, seu bando de piratas está se escondendo no casco enferrujado de uma nave espacial abandonada. Ensanguentados e machucados, com a polícia em seu encalço, eles terão que resistir até que o resgate chegue.
4	Depois de uma guerra amarga e sangrenta, o sistema Crematório se libertou do controle imperial. Agora, duas facções opostas se encontram competindo pelo poder. A violência funcionou até aqui, então por que parar agora?
5	Há rumores de um culto hediondo nas antigas minas de Júpiter. Mercenários e gladiadores continuam desaparecendo. Um bando foi em busca de seu líder, apenas para encontrá-lo prestes a ser sacrificado! Eles precisarão explodir geral, agarrar o chefe e sair ainda mais rápido!
6	No distante mundo da colônia de 26-Theta, a noite é longa... seis meses de duração. Perdido nos ermos, uma única base de pesquisa é tudo o que protege seu bando de uma morte lenta no frio gelado. Infelizmente, vocês não são os únicos que precisam de um lugar para ficar e não há suprimentos suficientes para todos.

Como regra geral, pelo menos 60% da sua área de jogo deve ser coberta por algum tipo de elemento cenográfico. Cada jogador deve revezar colocando um pedaço de terreno até que o suficiente da mesa tenha sido coberto.

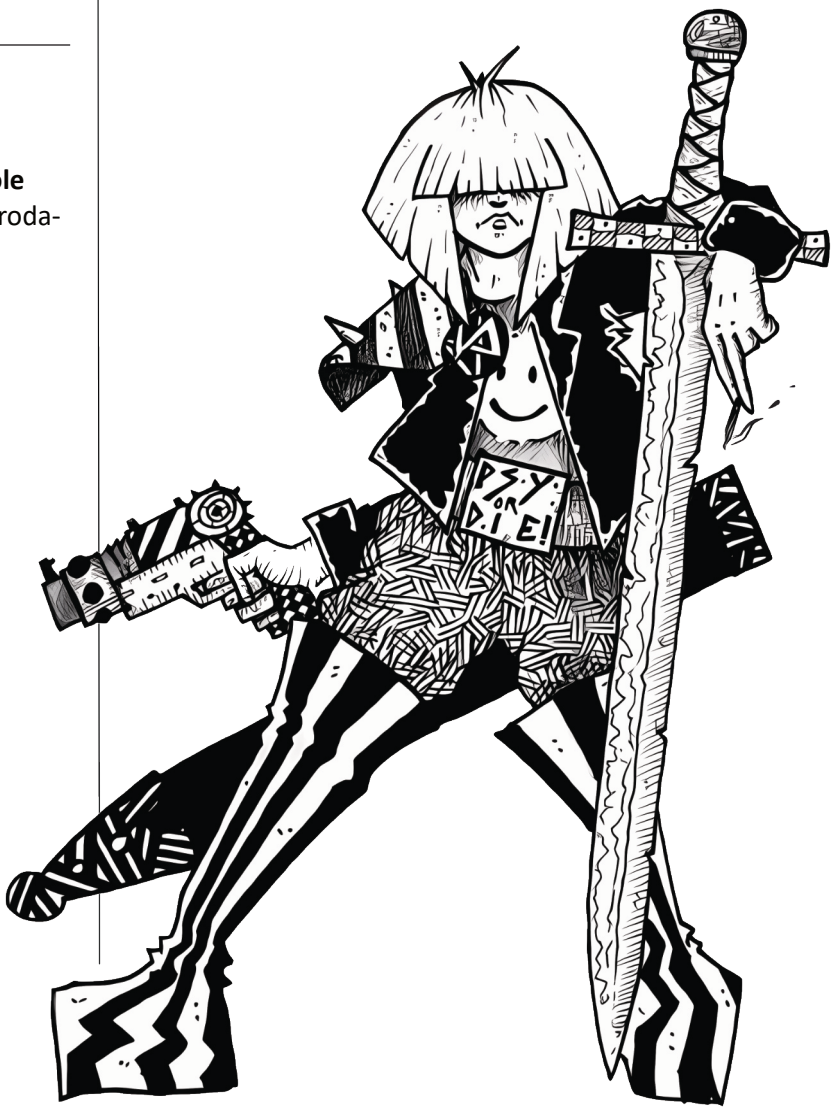
Posicionamento

Depois de configurar sua área de jogo, você precisa determinar onde seu bando de guerra iniciará o jogo. Numere os lados de sua área de jogo de 1 a 4. Cada jogador deve rolar 1D6 na tabela de posicionamento abaixo e posicionar seu bando de acordo.

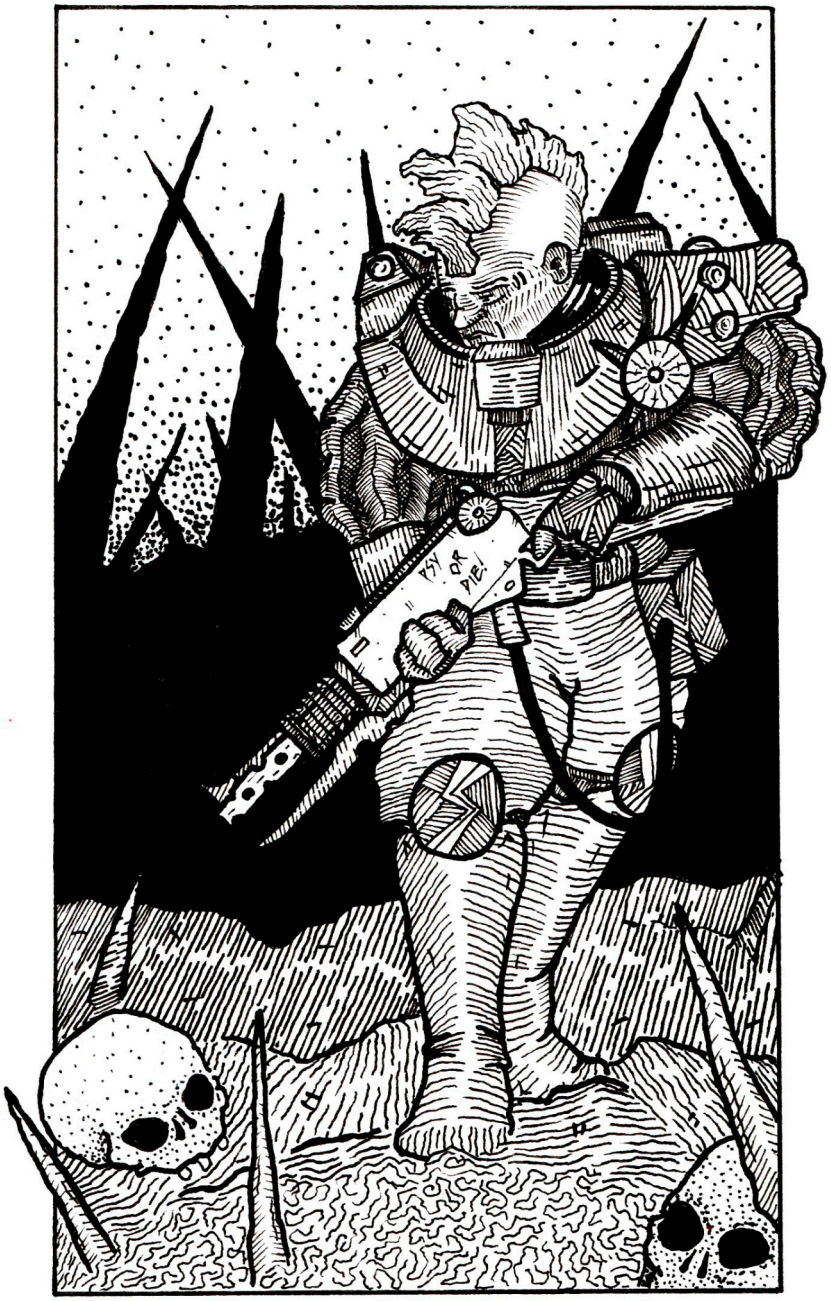
D6	Posicionamento
1	Posicione seu bando em até 10 cm do lado 1.
2	Posicione seu bando em até 10 cm do lado 2.
3	Posicione seu bando em até 10 cm do lado 3.
4	Posicione seu bando em até 10 cm do lado 4.
5	Posicione seu bando em até 10 cm do centro da mesa.
6	Posicione seu bando em até 10 cm do lado que você preferir.

Duração do jogo

Para determinar a duração do seu jogo, **role 1D10 e some 6**. Após esta quantidade de rodadas, o jogo acaba.



PLANETA C8



REGRAS OPCIONAIS

As páginas a seguir contêm regras de opções que permitem expandir e aprimorar seus jogos do Planeta 28.

Nestas páginas você encontrará regras para veículos, esquadrões de personagens, jogo cooperativo e solo, bem como campanha e jogos entre batalhas.

Lembre-se de que essas regras são opcionais – você não deve se sentir obrigado a usá-las se não quiser.

Você pode achar interessante usar regras diferentes em jogos diferentes, como forma de criar histórias novas e interessantes na mesa.

Talvez os dois bandos de guerra devam trabalhar juntos para destruir um tanque nuclear controlado por I.A. em um jogo e, em seguida, lutar para ver quem obtém o controle dos destroços no próximo. Como você usa essas regras depende de você e das histórias que deseja criar.

Esquadrões

Senhores da guerra, rebeldes, bandidos... Em toda a galáxia, existem incontáveis exércitos privados, paramilitares, impérios dissidentes e outras facções armadas competindo pelo poder. Com dinheiro suficiente ou uma reputação assustadora, qualquer um pode travar sua própria pequena guerra.

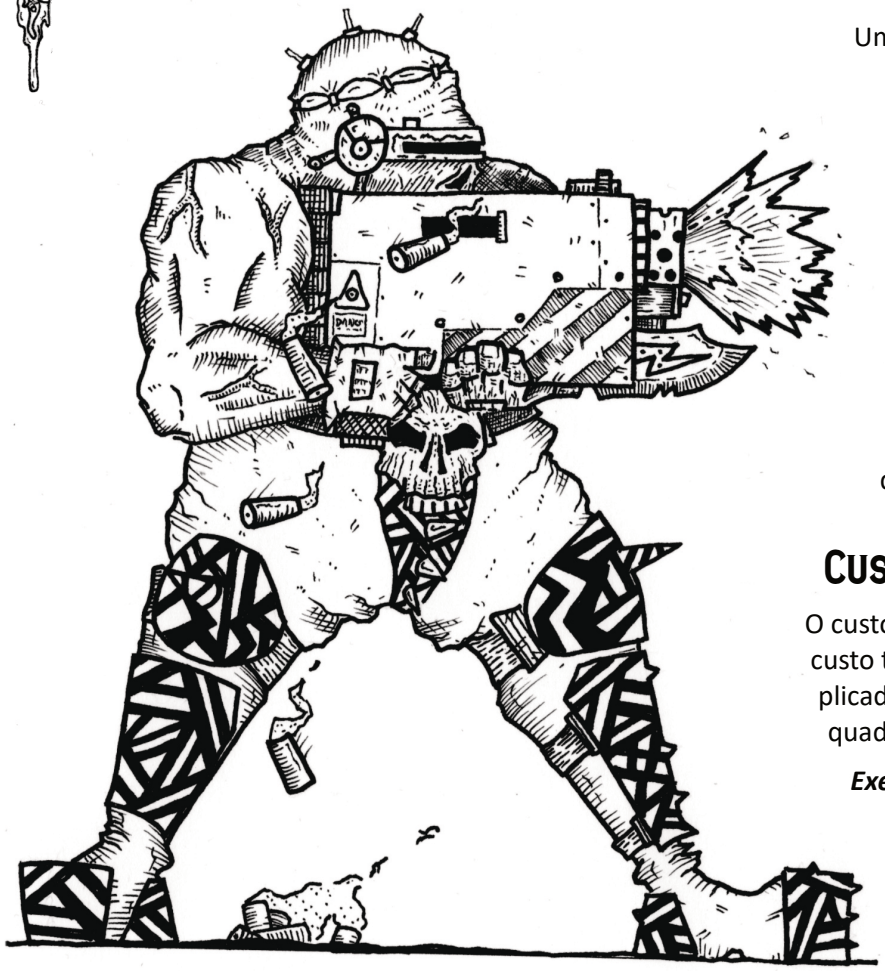
Esquadrões são grupos de personagens que se movem e agem juntos como uma única unidade durante o jogo. Os esquadrões podem ser usados para jogos maiores, com pequenos exércitos se enfrentando na mesa.

Tamanho

Os esquadrões devem começar seu primeiro jogo com pelo menos três membros. Um esquadrão não pode ter menos de 3 membros.

Se um esquadrão perder um membro e for reduzido a 2 membros, esses membros se tornam personagens independentes e não atuam mais como um esquadrão.

Um esquadrão não pode ter mais de 10 membros.



Perfil

Cada membro de um esquadrão deve ter o mesmo perfil – o que significa que todos têm os mesmos atributos, qualidades e habilidades.

Este perfil é criado exatamente da mesma maneira que alguém criaria qualquer outro personagem.

Custo

O custo de pontos de um esquadrão é o custo total do perfil do personagem, multiplicado pelo número de personagens do esquadrão.

Exemplo: *Um esquadrão de 4 homens com um perfil de 250 pontos custaria 250 x 4, para um custo total de 1000 pontos.*

Equipamento

Todos os membros de um esquadrão estão equipados com o mesmo equipamento, como armadura, itens diversos, etc.

Pelo menos 75% (arredondando para cima) dos membros de um esquadrão devem estar armados com as mesmas armas.

> ***Exemplo:*** *Em um esquadrão de 8, pelo menos 6 membros desse esquadrão devem ter armas idênticas. Os 2 membros restantes podem empunhar as armas que você desejar.*

Ações de esquadrão

Um esquadrão se move e age como uma única unidade, cada membro agindo ao mesmo tempo que o outro.

Movimento

Todos os membros de um esquadrão se movem juntos.

Os membros do esquadrão devem permanecer a até 5 cm de outro membro de seu esquadrão o tempo todo.

Se, por qualquer motivo, um membro do esquadrão não puder permanecer a menos de 5 cm dos outros membros do esquadrão, ele será considerado **fora da unidade**. Ele **deve** ser tratado como um personagem separado pelo restante do jogo e **deve** usar todas as suas ações para se mover em direção ao seu esquadrão até que possa retornar a 5 cm de outro membro do esquadrão.

Um membro do esquadrão fora da unidade que é atacado pode tentar contra-atacar se for atacado ou bloquear uma carga inimiga, mas não pode atacar nenhum inimigo até que esteja de volta com seu esquadrão.

Um esquadrão é tratado como uma única unidade ao se mover por terrenos acidentados ou perigosos.

Se um esquadrão estiver tentando escalar, você deve fazer testes de agilidade para cada membro do esquadrão.

Combate

Os esquadrões contam como uma única unidade ao atirar ou lutar, fazendo todos os seus ataques ao mesmo tempo.

Apenas um membro de um esquadrão precisa ser capaz de ver/estar em contato com a base de um alvo para que todo o esquadrão ataque.

Seja lutando ou atirando, faça um teste de habilidade para cada membro do esquadrão para ver quantos ataques do esquadrão foram bem-sucedidos.

Se um esquadrão tiver mais de 1 tipo de arma, faça essas jogadas individualmente para garantir que você saiba qual arma conseguiu atingir seu alvo.

Os esquadrões podem dividir seus ataques entre vários alvos – para isso, basta declarar quais membros do esquadrão estão atirando/lutando contra quais personagens antes de fazer suas jogadas de habilidade.

Um esquadrão pode fazer cargas contra qualquer outra unidade normalmente, com cada membro recebendo um bônus de carga se for bem-sucedido.

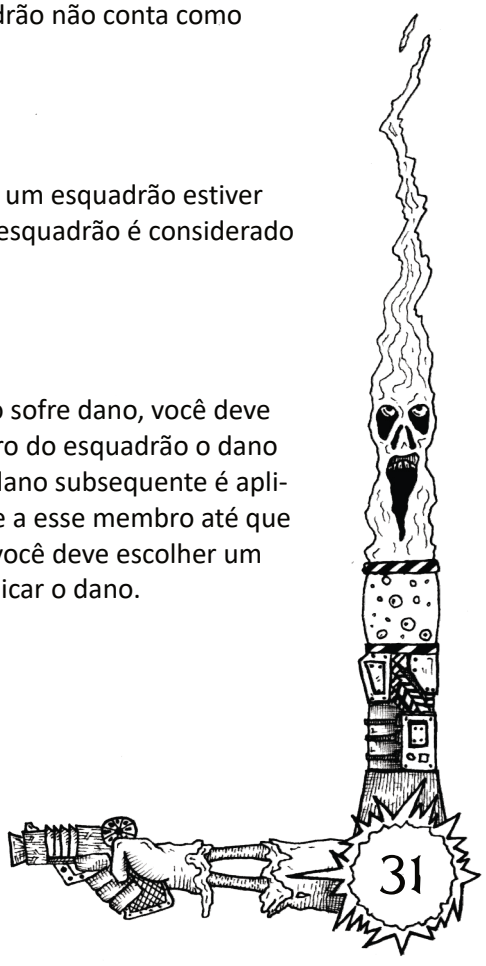
Qualquer outra unidade que deseje atingir um esquadrão pode fazê-lo se puder ver ou entrar em contato com pelo menos um membro do esquadrão. Um esquadrão não conta como vários oponentes.

Cobertura

Se pelo menos 50% de um esquadrão estiver sob cobertura, todo o esquadrão é considerado coberto.

Dano

Quando um esquadrão sofre dano, você deve escolher a qual membro do esquadrão o dano será aplicado. Todo o dano subsequente é aplicado automaticamente a esse membro até que ele seja morto, então você deve escolher um novo membro para aplicar o dano.



Habilidades

Esquadrões com habilidades podem usá-las uma vez por ação da mesma maneira que um personagem.

> ***Exemplo:*** *Um esquadrão com a habilidade Curar pode usá-la apenas uma vez por ação, independentemente de quantos membros tenham esta habilidade.*

Testes de moral

Os membros de um esquadrão não fazem testes de moral por receberem dano.

Em vez disso, calcule o total de pontos de vida de **todos** os membros do esquadrão no início do jogo.

Quando este total for reduzido para 25% ou menos, você deve fazer um teste de moral para cada membro restante do esquadrão.

Qualquer membro do esquadrão que falhar no teste de moral é automaticamente removido do jogo, tendo fugido do campo de batalha.

Um esquadrão com menos de 25% de seus pontos de vida iniciais deve fazer um teste de moral toda vez que outro membro do esquadrão morrer.

Progressão do esquadrão

Se um esquadrão for reduzido a menos de 50% de seus pontos de vida iniciais, será considerado marcado pela batalha no próximo jogo. Ele sofre -1 em todos os atributos pelo restante do jogo.

No final de um jogo, role 1D10 para cada membro morto de um esquadrão (incluindo aqueles que fugiram após falhar nos testes de moral). Com uma rolagem de 10, aquele membro é permanentemente morto e é removido do esquadrão em todos os jogos subseqüentes.

Depois de cada jogo, recalcule o custo e os pontos de vida do esquadrão. Esses serão os novos valores iniciais do esquadrão no início do próximo jogo.

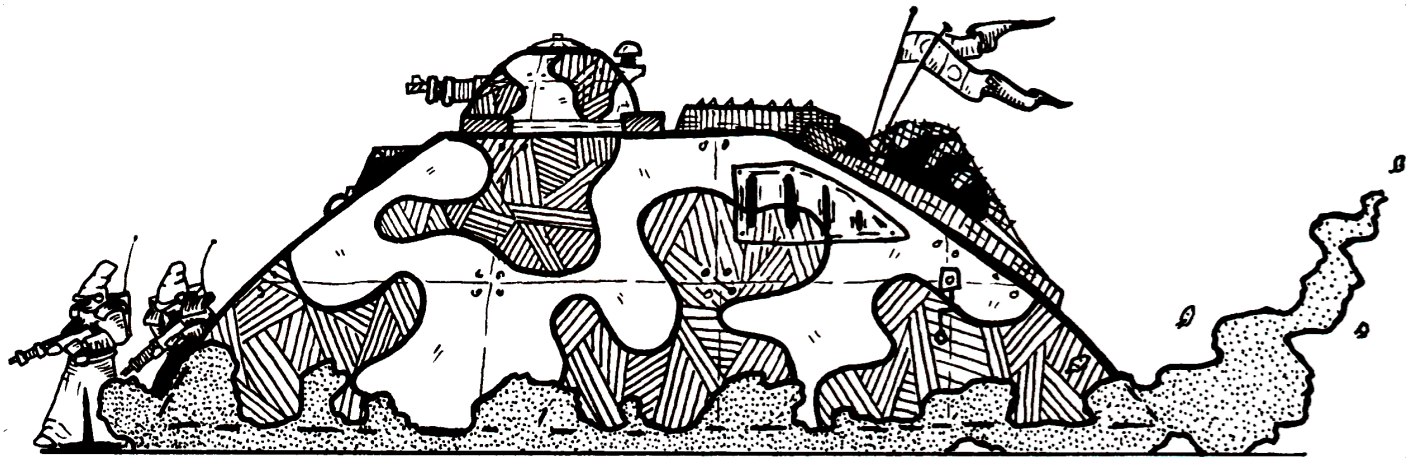
Veículos

Esteiras pontiagudas, pernas hidráulicas, motores antigravitacionais de alta velocidade… não há fim para a variedade de máquinas mortíferas que podem ser encontradas em toda a galáxia. De motos a jato caindo aos pedaços a motores de guerra colossais que sobraram de conflitos há muito esquecidos, colocar as mãos em algo rápido, blindado e mortal pode dar uma vantagem real no jogo galáctico de matar ou morrer.

Os veículos são um tipo de unidade que se comporta de maneira diferente dos personagens normais.

O que conta ou não como veículo depende da sua imaginação, mas, via de regra, coisas como motos a jato, carros, tanques, naves que caminham, pequenas naves espaciais, casas assustadoras com pernas e outras máquinas contam como veículos.

Você também pode querer contar monstros grandes, criaturas alienígenas ou outras monstruosidades como veículos para retratar seu imenso tamanho e força.



Seja qual for o caso, apenas certifique-se de que todos saibam o que é e o que não é um veículo antes de começar o jogo.

Os veículos têm o potencial de serem poderosos e mortais, atravessando a mesa sem se importar com os obstáculos e lançando rajadas brutais de energia contra qualquer um em seu caminho.

Perfis dos veículos

Assim como os personagens do seu bando, cada veículo tem um perfil.

Cada perfil de veículo contém o seguinte:

AGILIDADE (A): Determina quando um veículo pode agir durante uma curva e quão bem ele navega em seus arredores.

TIRO (T): Determina o quão bem um veículo realiza ações de tiro.

QUALIDADES: Características positivas ou negativas que alteram o comportamento do veículo.

HABILIDADES: Ações especiais que um veículo pode executar durante, em vez de ou ao lado de ações normais.

PONTOS DE VIDA: Quanto dano um veículo pode receber antes de ser destruído.

Além do acima, cada veículo também tem o seguinte:

●**Tipo (TP):** o tipo de um veículo descreve seu sistema de propulsão. Pode andar, rolar, voar ou pairar. Um veículo pode interagir com o terreno de diferentes maneiras, dependendo do seu tipo.

●**Tamanho (TAM):** O tamanho de um veículo determina como ele se move, com veículos pequenos sendo mais rápidos e ágeis do que os maiores. O tamanho também determina o desempenho de um veículo durante as ações de luta. Um veículo será **pequeno**, **médio** ou **grande**.

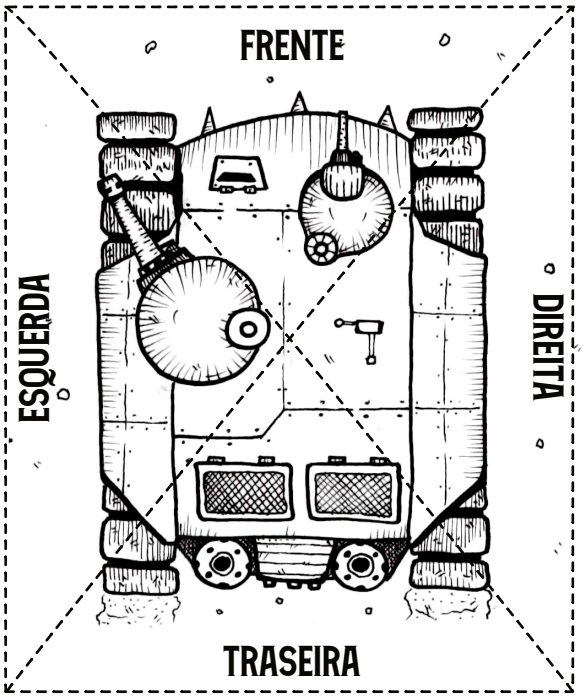
●**Seções (SE):** Todo veículo no Planeta 28 é composto por seções. Quanto mais seções um veículo tiver, maior e mais complicado ele será. Coisas como espaço de transporte, tripulação extra, blindagem e armamento são todas seções individuais. O número de seções de um veículo também determinará quantos pontos de vida ele possui. Cada veículo tem duas seções principais para começar.

Faces

Se o tamanho de um veículo for **médio** ou **grande**, ele possui o que chamamos de faces.

Veículos médios e grandes são divididos em 4 faces – **Frente**, **Traseira**, **Esquerda** e **Direita**. A melhor maneira de determinar as faces de um veículo é imaginar um **X** colocado por cima, com seu centro sobre o ponto central do casco do veículo.

Você pode ver um exemplo das faces de um veículo no diagrama abaixo.

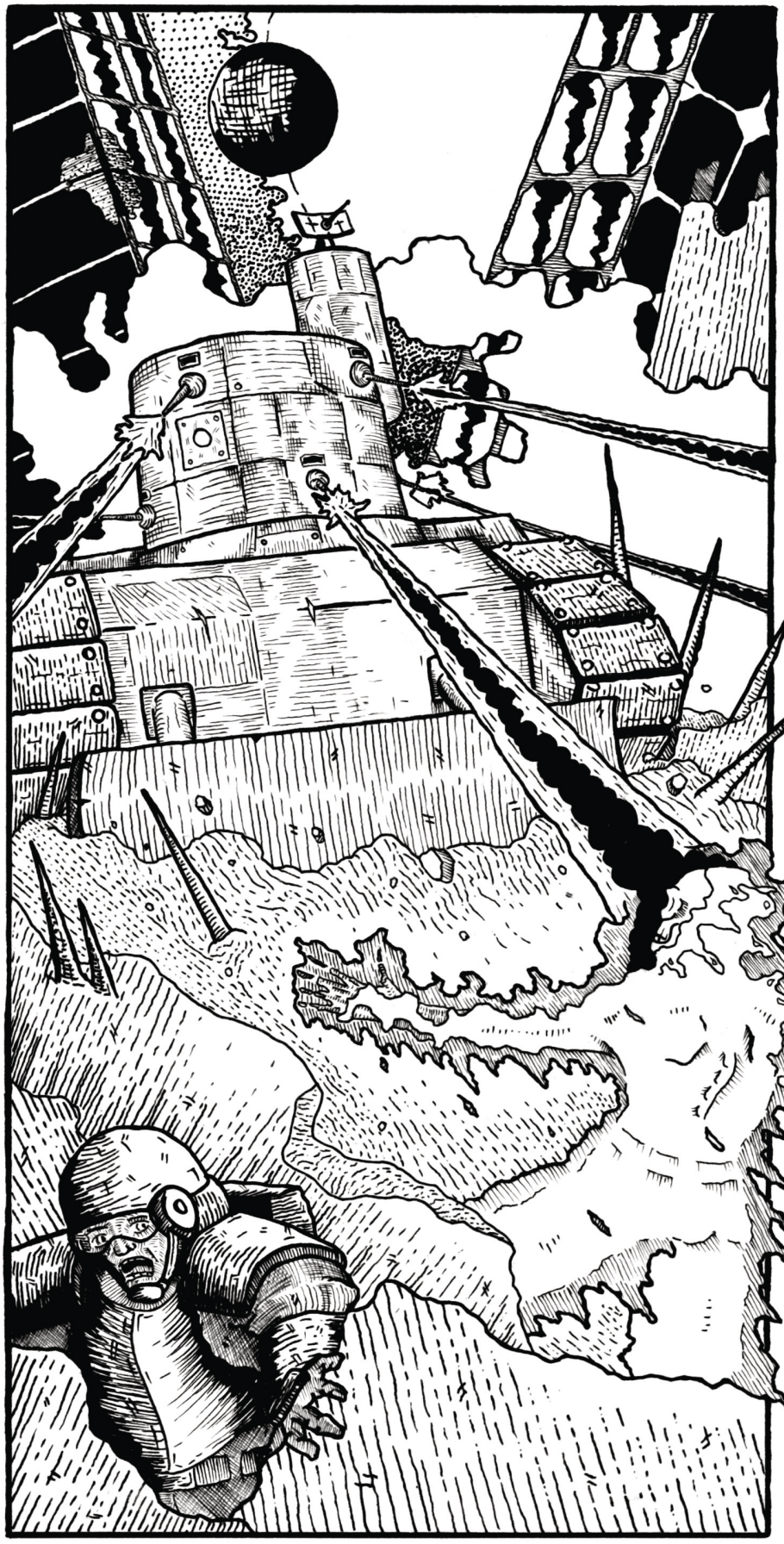


As faces de um veículo determinam duas coisas:

Em primeiro lugar, elas determinam o quanto um veículo virou em uma única ação.

Em segundo lugar, as faces de um veículo determinam quais armas ele pode disparar em cada direção e onde ele sofre dano quando atacado. Um veículo com canhões montados em seu lado esquerdo, por exemplo, só poderá disparar esses canhões em inimigos à esquerda dele. Da mesma forma, um atacante atirando da esquerda de um veículo causará danos às seções do lado esquerdo.

Antes de um jogo, é uma boa ideia revisar seus veículos com seus oponentes, para garantir que ambos saibam quais armas e seções estão enfrentando.



As forças do desleal senhor da guerra Julys Kezyr trazem todo o poder de suas naves antigas para enfrentar os defensores de Avaricum durante a queda da nova Gália.

A RODADA

Os veículos são ativados exatamente da mesma maneira que os personagens, agindo em ordem decrescente com base em sua pontuação de agilidade.

> ***Exemplo:*** *um veículo com agilidade de 6 atuará antes de um personagem ou veículo com agilidade inferior a 6.*

AÇÕES DO VEÍCULO

Assim como os personagens, cada veículo pode realizar **2 ações** por rodada. As ações que um veículo pode realizar são: **Movimento, Bater, Lutar, Atirar, Habilidade** e **Esperar.**

MOVIMENTO

Ao contrário dos personagens, a forma como um veículo se move é determinada por seu **tamanho** e **tipo** junto com sua agilidade. O tamanho de um veículo determina como ele pode se mover, enquanto seu tipo altera a forma como ele interage com terrenos acidentados e perigosos.

Veículos pequenos podem se mover da mesma maneira que os personagens. Eles são livres para se mover até sua velocidade máxima em cm e podem virar ou mudar de direção a qualquer momento durante sua ação de movimento.

Veículos médios podem se mover **até sua velocidade de movimento em cm e girar até 90°** em uma única ação de movimento, ou **girar até 180°** no local usando uma única ação de movimento.

Veículos grandes podem se mover **em linha reta até sua velocidade de movimento** em cm usando uma única ação de movimento, ou mover **metade de sua velocidade em cm e virar até 90°** no local usando uma única ação de movimento. Veículos grandes também podem ignorar os efeitos do terreno acidentado, movendo-se através dele como se fosse um terreno plano.

MOVENDO-SE SOBRE O TERRENO

Os veículos se movem pelo terreno da mesma maneira que um personagem, fazendo uma rolagem de atributo contra sua agilidade.

Os veículos também podem receber regras especiais sobre como eles se movem pelo terreno, dependendo de seu tipo. Como cada tipo de veículo afeta seu movimento pode ser encontrado na tabela de tipos de veículos.

ESCALANDO

Salvo indicação em contrário, os veículos não podem escalar.

Um veículo deve contornar quaisquer obstáculos com mais de 5 cm de altura.

QUEDAS

Embora os veículos normalmente não possam subir, eles podem acabar caindo de bordas ou se encontrarem no lado errado da gravidade.

Quando um veículo cair, role **1D4** para determinar em qual lado o veículo sofrerá dano (1= frente, 2 = traseira, 3 = esquerda e 4 = direita).

Para cada centímetro acima de 5 que o veículo cai, o veículo sofre 1 ponto de dano em uma seção na face apropriada à escolha do jogador controlador.

Um veículo que caiu de uma altura não pode se mover até que gaste uma ação para se endireitar. Para fazer isso, simplesmente declare que o veículo está se endireitando. O veículo pode então usar suas ações restantes normalmente.

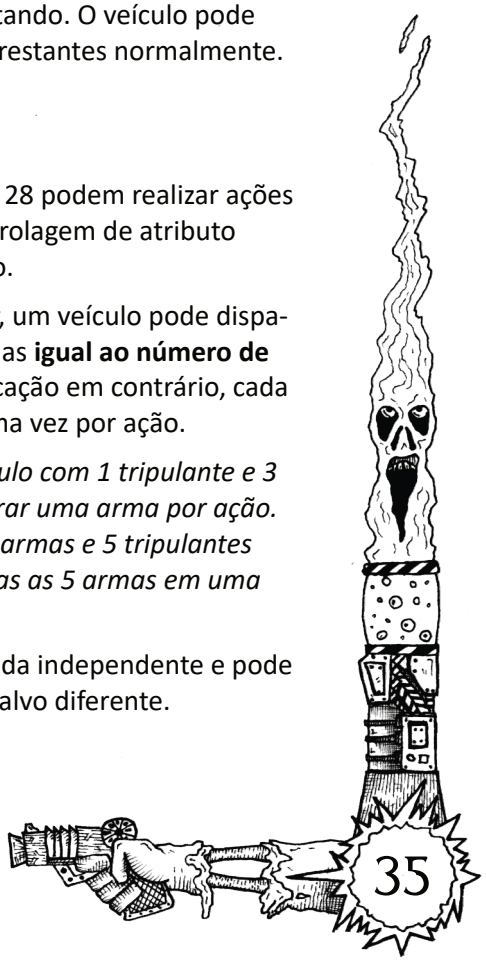
ATIRAR

Os veículos em PLANETA 28 podem realizar ações de atirar fazendo uma rolagem de atributo contra seu atributo tiro.

Em cada ação de atirar, um veículo pode disparar um número de armas **igual ao número de tripulantes.** Salvo indicação em contrário, cada arma pode disparar uma vez por ação.

> ***Exemplo:*** *Um veículo com 1 tripulante e 3 armas pode disparar uma arma por ação. Um veículo com 5 armas e 5 tripulantes pode disparar todas as 5 armas em uma única ação.*

Cada arma é considerada independente e pode ser apontada para um alvo diferente.



Um veículo pode disparar armas em qualquer alvo dentro do alcance da face em que está a arma – então uma arma montada na face esquerda de um veículo pode atirar em qualquer alvo do lado esquerdo do veículo conforme descrito no diagrama de face do veículo.

Os veículos **não sofrem** um modificador de -1 em sua habilidade de tiro após o movimento. Os veículos recebem os mesmos modificadores de tiro que os personagens por estarem acima ou abaixo de seu alvo.

Atirando em veículos

Ao atirar em veículos, você deve anotar em qual dos lados do veículo o atirador está. O atirador realiza uma ação de tiro normalmente.

Alocando danos no veículo

Ao contrário dos personagens, os veículos não fazem nenhuma rolagem de armadura quando atingidos. Em vez disso, eles recebem dano automaticamente se forem atacados com sucesso. Quando um veículo é atingido, o jogador que o controla deve selecionar uma seção na mesma face da direção do ataque. Ele deve então alocar qualquer dano do ataque para esta seção.

Uma vez que uma seção é danificada, ela deve ser o primeiro alvo para qualquer dano futuro nesta face até que a sessão seja destruída.

Qualquer dano deixado para ser alocado após a destruição de uma seção deve ser alocado para uma nova seção.

Uma vez que uma seção fica sem pontos de vida, ela é destruída – quaisquer benefícios, regras ou efeitos que a seção concedeu ao veículo não estão mais em vigor pelo restante do jogo.

O tamanho de um veículo não muda à medida que recebe dano. Assim, um veículo grande com apenas 3 seções restantes ainda é considerado um veículo grande.

Veículos pequenos não possuem lados e, portanto, podem alocar seus danos a qualquer seção quando atingidos.

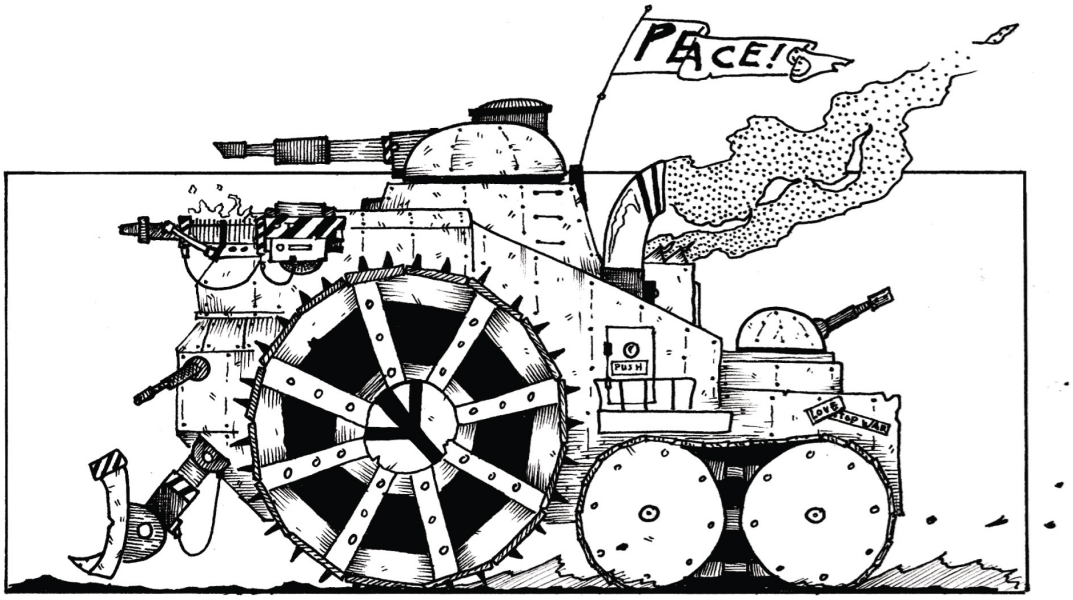
Lutar

Um veículo pode realizar uma ação de luta contra qualquer personagem em contato com a base ou o casco do veículo.

O atributo Luta de um veículo e quanto dano ele causa são determinados por seu tamanho.

- **Veículos pequenos** têm Luta 3 e causam 1D6 de dano.
- **Veículos médios** têm Luta 5 e causam 1D10 de dano.
- **Veículos grandes** têm Luta 7 e causam 1D10+6 de dano.

Ao contrário dos personagens, um veículo não pode ser empurrado para trás, exceto por outro veículo.



Carga

Os veículos podem fazer cargas da mesma maneira que os personagens.

Personagens alvos da carga de um veículo recebem **1D4 de dano automático** imediatamente após sofrerem a carga. Os alvos da carga podem fazer uma rolagem de armadura contra esse dano normalmente.

Um personagem ou veículo que sofre uma carga de um veículo não pode bloqueá-la.

Contra-ataque

Os veículos podem contra-atacar normalmente quando atacados, com exceção de não serem empurrados para trás em caso de empate. O veículo simplesmente permanece onde está.

Saindo do combate

Um veículo que deseja deixar o combate deve mover-se para trás na metade de sua velocidade.

Os personagens podem sair do combate com veículos normalmente.

Habilidade

Um veículo pode executar uma habilidade exatamente da mesma maneira que um personagem.

Esperar

Um veículo pode manter uma ação para uso posterior na rodada exatamente da mesma maneira que um personagem.

Testes de moral

Se um veículo perde 75% ou mais de suas seções, ele deve fazer um teste de moral.

Para fazer isso, simplesmente role 1D10. Se o resultado estiver **abaixo** do número de seções restantes no veículo, ele passou e pode continuar funcionando normalmente. Se um veículo falhar em seu teste de moral, ele será considerado **abalado** e não poderá agir até que use uma ação para passar em um segundo teste de moral.

Um veículo que perdeu 75% ou mais de suas seções deve fazer um teste de moral toda vez que uma seção for destruída.

Um veículo que foi reduzido às suas últimas três seções (incluindo suas duas seções principais) não precisa mais fazer testes de moral e pode agir normalmente.

Se um veículo falhar em 3 testes de moral consecutivos, ele será considerado **abandonado** e não poderá agir novamente pelo restante do jogo.

Criação de Veículos

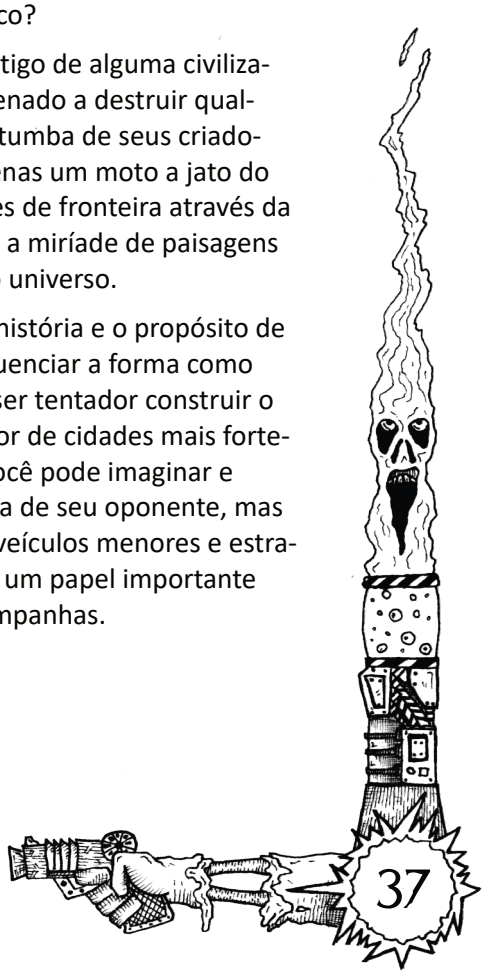
Criar veículos é tão simples quanto criar personagens, embora o processo seja um pouco diferente.

Assim como quando você cria um bando de guerra, a primeira e mais importante coisa a considerar é a narrativa. Que tipo de veículo você está criando e para quem é? É um cruzador terrestre blindado lotado até a topo com forças de segurança corporativas prontas para arrebentar uma quadrilha de contrabando interplanetário?

Ou um antigo trailer, equipado com motores antigravitacionais não exatamente legais, do qual uma gangue de músicos mutantes em turnê realiza seus shows improvisados em um ato de terrorismo sônico?

Talvez seja um robô antigo de alguma civilização desaparecida, ordenado a destruir qualquer um que mexa na tumba de seus criadores? Ou talvez seja apenas um moto a jato do tipo usada por viajantes de fronteira através da galáxia para atravessar a miríade de paisagens selvagens e mortais do universo.

Seja qual for o caso, a história e o propósito de um veículo devem influenciar a forma como você o constrói. Pode ser tentador construir o mega-tanque destruidor de cidades mais fortemente blindado que você pode imaginar e acabar com a existência de seu oponente, mas há muito espaço para veículos menores e estranhos desempenharem um papel importante em seus cenários e campanhas.



Construindo um veículo

Todos os veículos têm um custo inicial de **10 pontos** e começam com o seguinte perfil:

- **Agilidade 2**
- **Tiro 2**

Um veículo pode aumentar esses níveis de atributo em 1 a um custo de **10 pontos por nível**.

Um veículo não pode ter uma habilidade com valor maior que 10.

Seções principais

Todos os veículos também começam com as duas seções principais, **motor** e **tripulação**, que não podem ser removidas.

Estas seções representam o funcionamento básico do seu veículo.

Você encontrará essas duas seções já marcadas na grade de construção do veículo na ficha de veículo no final deste livro.

Cada uma dessas seções tem **10 pontos de vida**, dando ao seu veículo um **total inicial de 20 pontos de vida**.

Tipo

Seu próximo passo é escolher um tipo de veículo.

O tipo de veículo ditará como ele se locomove e determinará a velocidade inicial de um veículo.

Os diferentes tipos de veículos, seus efeitos, regras e custos estão listados na tabela de tipos de veículos.

Seções

Cada veículo em Planeta 28 é feito de seções – estas são as partes de um veículo que permitem que ele faça coisas diferentes.

Cada seção que você adiciona ao seu veículo deve ser colocada em um dos espaços na grade de construção do seu veículo.

Lembre-se de que o local onde você coloca uma seção na grade pode afetar o funcionamento desta seção.

Cada seção tem um conjunto específico de regras, um custo em pontos e um número de pontos de vida. O número de seções do seu veículo determinará seu tamanho, conforme indicado na grade de construção do veículo.

Qualidades e habilidades

Assim como os personagens, os veículos podem ter qualidades e habilidades que podem melhorar ou prejudicar seus atributos ou impactar como eles agem na mesa.

As qualidades e habilidades disponíveis para um veículo estão listadas na tabela de qualidades de veículos e na tabela de habilidades de veículos.

Armas

Para cada estação ou torre que um veículo possui, ele pode montar uma única arma.

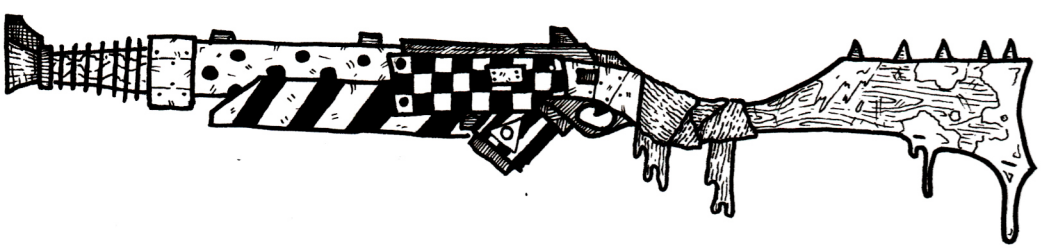
Um veículo pode montar **qualquer** arma de longo alcance.

Os veículos também podem usar armas da tabela de armas de veículos. Salvo indicação em contrário, todos os alcances de armas devem ser medidos a partir da face em que a arma está localizada.

Observe que as armas dos veículos são compradas com pontos em vez de créditos.

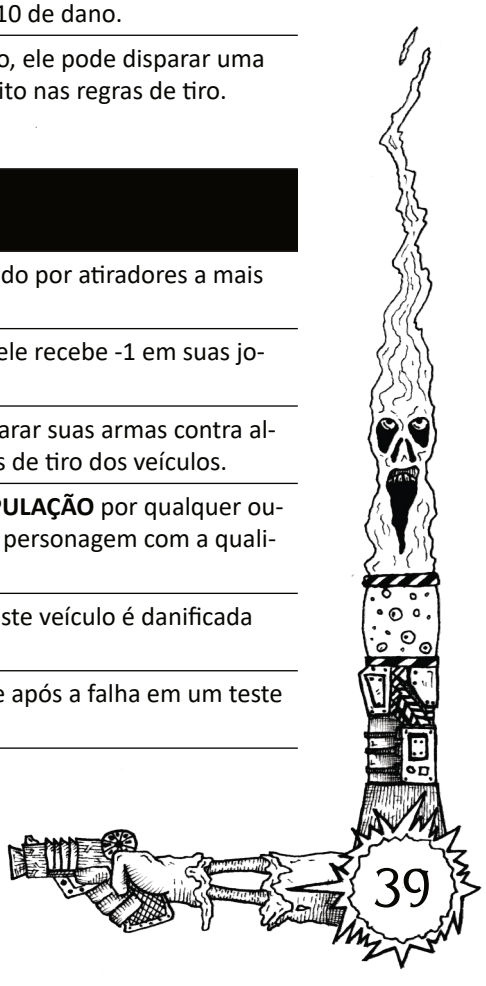
Pontos

Assim como os personagens, cada qualidade, habilidade, seção e arma tem um valor em pontos. Estes são adicionados ao custo inicial de um veículo para determinar seu custo total de pontos.



SESSÃO	Custo	PVs	Detalhes
Blindagem	**+15**	15	Não é nada sofisticado, mas absorve dano! Não mais do que 50% de um veículo pequeno ou médio ou 25% de um veículo grande pode ser feito de blindagem.
Estação	**+5**	10	Um veículo pode ter 1 arma para cada estação que possui.
Estação de torre	**+20**	10	Estações de torre podem ser colocadas em qualquer lugar em um veículo. As armas montadas em uma estação de torre podem disparar contra alvos em qualquer direção, independente do lado em que estejam.
Lâmina niveladora	**+20**	15	Este veículo recebe +1 em sua agilidade ao se mover em terrenos perigosos. Inimigos atacando este veículo pela frente sofrem -1 em seu atributo de luta. Esta seção deve ser colocada na seção dianteira de um veículo. Esta seção só pode ser usada em veículos médios ou grandes.
Lançadores de fumaça	**+8**	5	Este veículo pode gastar uma ação para lançar fumaça. Inimigos a 10 cm ou mais deste veículo sofrem -1 em seu atributo tiro ao tentar atirar neste veículo pelo restante da rodada.
Matriz decodificadora	**+10**	5	Personagens inimigos e veículos dentro de 10 cm deste veículo sofrem -1 em sua agilidade ao determinar a iniciativa na rodada.
Rádio	**+10**	5	Personagens aliados e veículos a até 10 cm deste veículo podem adicionar 1 à sua agilidade ao determinar a iniciativa na rodada.
Sessão de transporte	**+18**	10	Um veículo pode transportar 3 personagens para cada seção de transporte que possui. Para transportar um personagem, basta mover esse personagem em contato com a base do veículo que contém a seção de transporte. Este personagem é então considerado embarcado. Personagens embarcados não podem ser alvos de inimigos e, a menos que seja declarado o contrário, não podem agir até que tenham desembarcado. Um personagem que deseja desembarcar deve gastar uma ação para fazê-lo – ele é então colocado em contato com a base no mesmo ponto do veículo pelo qual embarcou. Se um personagem estiver embarcado quando esta seção for destruída, ele desembarcará automaticamente e sofrerá 1D10 de dano.
Tripulação	**+10**	10	Para cada seção de tripulação de um veículo, ele pode disparar uma arma em uma ação de tiro, conforme descrito nas regras de tiro.

QUALIDADE DE VEÍCULO	Custo	Efeito
Camuflagem	**+27**	Este veículo conta como sob cobertura quando é alvejado por atiradores a mais de 30 cm de distância.
Tripulação endurecida	**+25**	Para cada seção de tripulação que este veículo possui, ele recebe -1 em suas jogadas de dados ao fazer testes de moral.
Brechas	**+20**	Os personagens embarcados neste veículo podem disparar suas armas contra alvos na face em que estão embarcados durante as ações de tiro dos veículos.
Mercenário	**+17**	Este veículo pode substituir sua seção principal da **TRIPULAÇÃO** por qualquer outra seção. Este veículo agora só pode atuar quando um personagem com a qualidade **PILOTO** embarcar.
Teto aberto	**-20**	Quando atingido, o atirador pode decidir qual seção deste veículo é danificada ao invés do dono do veículo.
Lata velha	**-30**	Este veículo é considerado abandonado imediatamente após a falha em um teste de moral.



TIPO DE VEÍCULO	Custo	Velocidade	Detalhes
Terrestre	**0**	15 cm	Veículos terrestres incluem veículos sobre esteiras, rodas ou parafusos. Os veículos terrestres costumam ser o transporte "padrão" de muitas sociedades galácticas devido à sua facilidade de fabricação e operação. Veículos terrestres não recebem modificadores em seus valores de agilidade
Caminhante	**+20**	20 cm	Frequentemente utilizados em mundos inexplorados, os caminhantes são usados para navegar rapidamente em terrenos acidentados. Veículos do tipo caminhante ganham +2 em sua agilidade ao se moverem em terreno acidentado e +1 em sua agilidade ao se moverem em terreno perigoso.
Flutuante	**+30**	15 cm	Uma visão comum nos centros urbanos da galáxia, os veículos flutuantes são o auge do transporte pessoal. Os veículos flutuantes podem tratar terrenos acidentados como terrenos planos. Veículos flutuantes podem gastar uma ação para passar por cima de obstáculos de 5 cm ou mais de altura sem rolar um teste de agilidade.
Voador	**+25**	25 cm	Quando flutuar não é bom o suficiente, você precisa voar! Veículos do tipo voador podem ignorar todos os terrenos acidentados e perigosos. Veículos voadores podem se mover para cima e para baixo no terreno como se fosse um terreno plano, sem rolar um teste de agilidade. Veículos voadores **DEVEM** gastar pelo menos uma de suas ações por turno em movimento. Se, por qualquer motivo, um veículo voador não puder se mover em um turno, ele será destruído. Se um veículo voador deseja não se mover, ele deve primeiro gastar uma ação para pousar, após o que não pode se mover novamente até que tenha gasto mais uma ação decolando.

HABILIDADE DE VEÍCULO	Custo	Efeito
Consertar	**+20**	Uma vez por rodada, este veículo pode tentar consertar uma de suas seções. Role 1D8 e adicione o resultado aos pontos de vida de qualquer seção danificada. As seções só podem ser restauradas até seus pontos de vida iniciais. Qualquer valor restante é descartado.
Modo turbo	**+15**	Jogue **1D10**. Com **2-10**, você pode adicionar o resultado da rolagem em CM à sua próxima ação de movimento. Na rolagem de **1**, este veículo parou e não pode se mover pelo restante da rodada.

ARMA DE VEÍCULO	Tipo	Dano	Regras Especiais	Alcance	Custo
Canhão de batalha	*Distância, Balística*	1D12+6	*Explosiva*	60 cm	**+80**
Canhão lança-chamas	*Distância*	3D6	*Venenosa*	20 cm	**+55**
Canhão sônico	*Distância, Energia*	1D8*	*Cumulativa*	50 cm	**+80**
Metralhadora pesada	*Distância, Balística*	6D6	-	40 cm	**+65**
Morteiro	*Distância, Balística*	3D8	*Indireta*	30-60 cm	**+50**

Regra especial de arma	Detalhes	Custo
Cumulativa	Para cada rodada sucessiva em que um personagem é atingido por esta arma, a arma causa +4 de dano adicional.	**+20**
Explosiva	Qualquer personagem ou veículo dentro de 5 cm de um personagem atingido por esta arma sofre 1D6 de dano.	**+20**
Indireta	Ao disparar esta arma, primeiro estime a distância entre o atirador e o alvo. Em uma linha reta do atirador ao alvo, coloque um marcador nessa distância estimada. Qualquer coisa dentro de 10 cm da área é atingida pela arma. Esta arma não precisa de linha de visão para selecionar um alvo.	**+30**
Venenosa	Qualquer personagem atingido por esta arma recebe 1D4 de dano no início de cada rodada. Este dano não pode ser parado com armadura.	**+40**

Jogos solo e cooperativos

Às vezes parece que todo o universo está contra você e, dado o estado do universo agora, provavelmente está! Não há fim para a quantidade de bárbaros devastadores, formas de vida alienígenas ou ex-companheiros descontentes prontos para tornar a vida difícil para os aventureiros solitários do cosmos. Felizmente, você sempre pode fazer isso sozinho, desde que não esteja muito apegado à ideia de viver uma vida longa e sem dor…

As regras a seguir foram elaboradas para permitir que você jogue partidas solo e cooperativas de Planeta 28. As regras para ambos os tipos de jogo são exatamente as mesmas, a única diferença é como você as usa.

Os jogos solo envolvem um jogador criando um bando de guerra e jogando em cenários por conta própria, enfrentando inimigos controlados pela IA solo.

Os jogos cooperativos envolvem dois ou mais jogadores, cada um com um número de personagens sob seu controle, trabalhando juntos contra inimigos controlados pela IA solo.

Se você estiver jogando no modo cooperativo, dividirá o valor dos pontos do seu bando de guerra entre cada jogador.

Bandos de guerra

Bandos de guerra em jogos solo e cooperativos são criados da mesma forma que seriam para um jogo normal de Planeta 28, com as seguintes exceções:

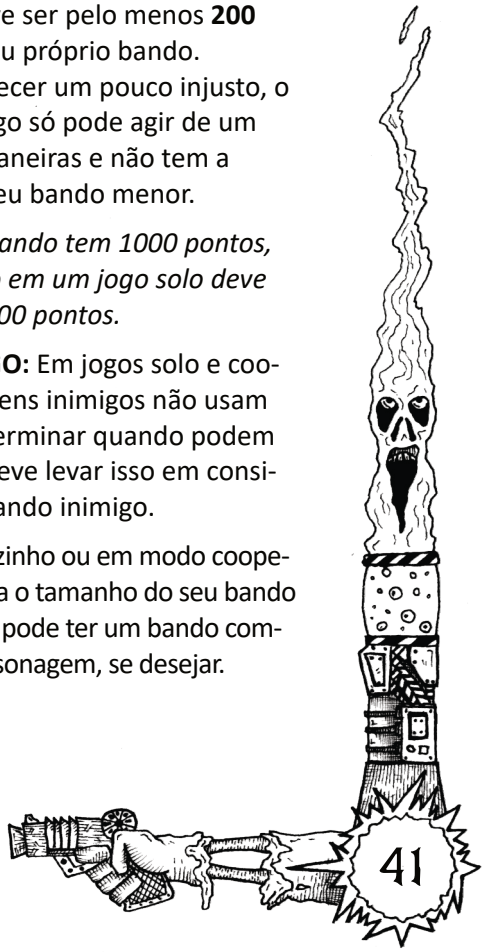
BANDOS INIMIGOS: Ao contrário de um jogo regular de Planeta 28, não há nenhum bando oponente pronto para enfrentá-lo. Isso significa que você deve criar seu próprio bando de guerra e o bando inimigo. Você deve construir este bando da mesma maneira que faria com o seu próprio.

Seu bando inimigo deve ser pelo menos **200 pontos maior** que o seu próprio bando. Embora isso possa parecer um pouco injusto, o bando de guerra inimigo só pode agir de um número limitado de maneiras e não tem a mesma liberdade do seu bando menor.

> ***Exemplo:*** *Se seu bando tem 1000 pontos, seu bando inimigo em um jogo solo deve ter pelo menos 1200 pontos.*

AGILIDADE DO INIMIGO: Em jogos solo e cooperativos, os personagens inimigos não usam sua agilidade para determinar quando podem agir na rodada. Você deve levar isso em consideração ao criar seu bando inimigo.

TAMANHO: Ao jogar sozinho ou em modo cooperativo, não há limite para o tamanho do seu bando – isso significa que você pode ter um bando composto por um único personagem, se desejar.



Em jogos solo, isso pode assumir a forma de um único personagem poderoso, blindado e armado até os dentes.

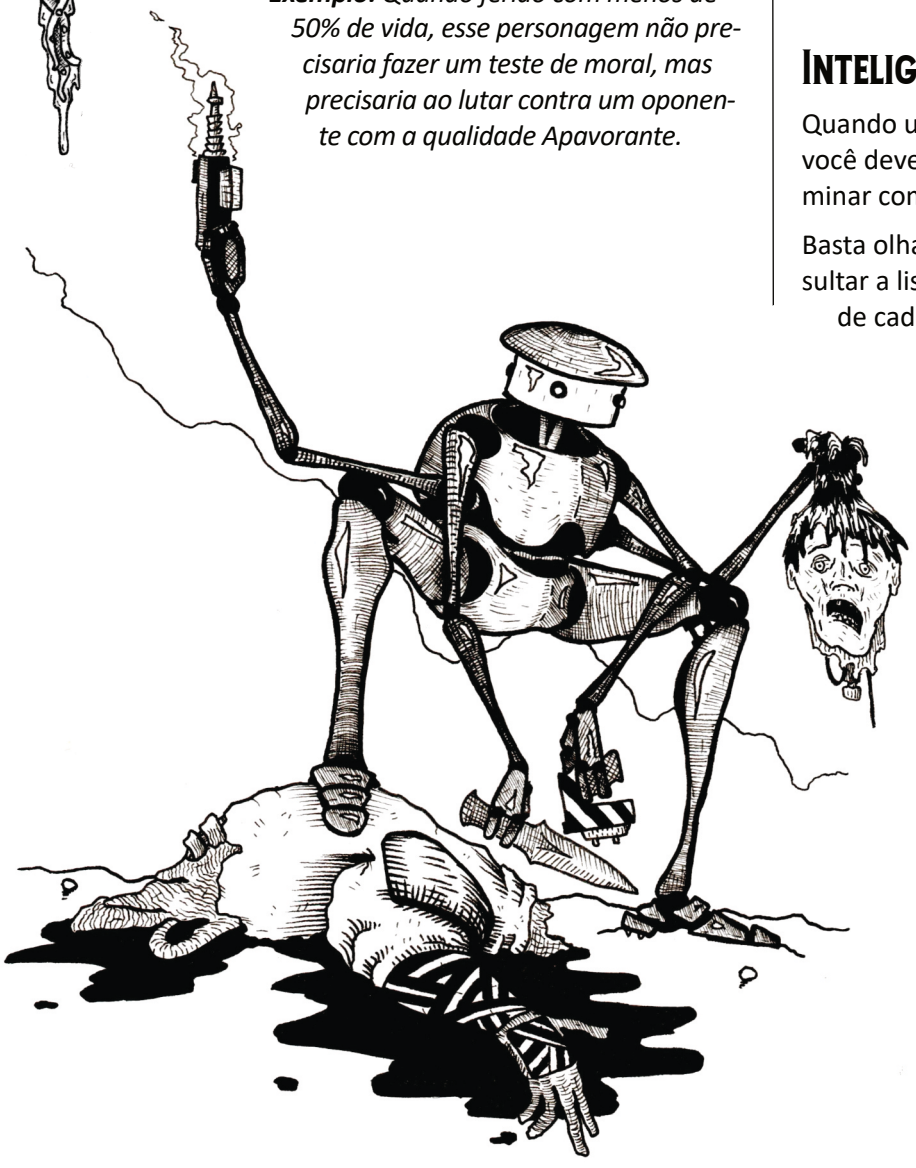
Em jogos cooperativos, pode significar vários jogadores, cada um controlando um personagem individual, todos trabalhando juntos.

Bandos de um só personagem

Se você estiver jogando um jogo solo com um único personagem, esse personagem ganha os seguintes bônus.

- Bandos de um só personagem podem aumentar seus pontos de vida em **5** a um custo de **20 pontos.**
- Bandos de um só personagem podem fazer **3 ações** em uma rodada em vez de 2.
- Bandos de um só personagem são imunes a todos os testes de moral, **exceto** aqueles causados por qualidades ou habilidades de outros personagens.

Exemplo: *Quando ferido com menos de 50% de vida, esse personagem não precisaria fazer um teste de moral, mas precisaria ao lutar contra um oponente com a qualidade Apavorante.*



A rodada

Assim como em um jogo normal de Planeta 28, todos os personagens podem fazer 2 ações em cada rodada.

A ordem na qual os personagens são ativados é a mesma de um jogo normal de Planeta 28, com uma diferença importante.

No início de cada rodada, você deve rolar **1D10** – o resultado dessa jogada determina quando os personagens inimigos podem agir durante a rodada.

Todos os personagens inimigos são ativados ao mesmo tempo e sempre usarão ambas as ações, se possível.

Exemplo: *Se você rolar um 4, todos os personagens inimigos serão ativados como se tivessem uma agilidade de 4 naquela rodada.*

Observe que isso não altera o valor de agilidade do personagem. Os personagens inimigos ainda usam sua pontuação de agilidade real ao navegar pelo terreno.

Inteligência Artificial solo

Quando um personagem inimigo é ativado, você deve usar o seguinte sistema para determinar como ele irá agir.

Basta olhar para as miniaturas na mesa e consultar a lista a seguir para determinar as ações de cada inimigo.

- **Se o inimigo estiver em combate**, ele continuará a lutar até que ele ou seu oponente seja morto.
- **Se o inimigo não estiver em combate e houver um personagem controlado pelo jogador dentro da linha de visão**, o personagem inimigo tentará uma ação de tiro ou usará uma habilidade, se possível.
- **Se uma ação de tiro não for possível e o inimigo não tiver habilidades relevantes,** o personagem inimigo se moverá até sua velocidade de movimento diretamente em direção ao personagem controlado pelo jogador

visível mais próximo. Se dois personagens estiverem equidistantes do inimigo, selecione aleatoriamente para qual personagem o inimigo se move.

- **Se o inimigo não estiver em combate e nenhum personagem controlado pelo jogador estiver visível,** o personagem inimigo se moverá com toda a sua velocidade de movimento em direção à borda do tabuleiro mais distante de sua localização atual.

Detalhes adicionais

Juntamente com o padrão de ativação básico listado anteriormente, os personagens inimigos farão algumas coisas de maneira diferente.

Todos os personagens inimigos obedecem às seguintes regras:

- Os inimigos **sempre realizarão uma ação de carga**, se possível.
- Os inimigos **sempre contra-atacarão em combate**, se possível.
- Os inimigos **nunca irão empurrar seus oponentes** para trás depois de vencer uma luta.
- Os inimigos **não podem optar por deixar o combate.**
- Os inimigos **não podem realizar ações.**
- Se um inimigo **encontrar um obstáculo enquanto se move,** role 1D4. Com 2 ou menos, o inimigo tenta continuar em linha reta usando sua agilidade para enfrentar o obstáculo. Com um 3, ele se vira e volta por onde veio até que seu movimento esteja completo. Com um 4, você pode decidir como o personagem usa o resto de seu movimento.

Jogando campanhas

Não é sempre assim? Você concorda com um trabalho de segurança fácil em uma tranquila e pacata rota de navegação galáctica e, antes que perceba, se vê dentro de uma sociedade secreta dedicada a erradicar um antigo deus do espaço.

Você só queria uma passagem fácil para fora do planeta e agora você e seus novos aliados abriram caminho pelo submundo e estão no caminho certo para obter o controle de todo um sistema planetário.

Como você deixou as coisas chegarem tão longe?!

Jogar uma campanha permite que você expanda sua experiência em Planeta 28. Em vez de travar batalhas isoladas, jogar uma campanha permite criar histórias interligadas, com os resultados de cada jogo influenciando o seguinte.

Ao longo de uma campanha, seu bando de guerra mudará e se desenvolverá. Pode crescer de um punhado de bandidos de sarjeta para um exército de mercenários cruéis, ou encolher de um esquadrão de homens da lei certinhos para uma dupla de detetives veteranos obstinados.

Aprimoramento

Em uma campanha, seus personagens podem crescer e progredir, e seus bandos de guerra podem recrutar novos membros. Para fazer isso, seus personagens devem gastar o que chamamos de **pontos de campanha**.

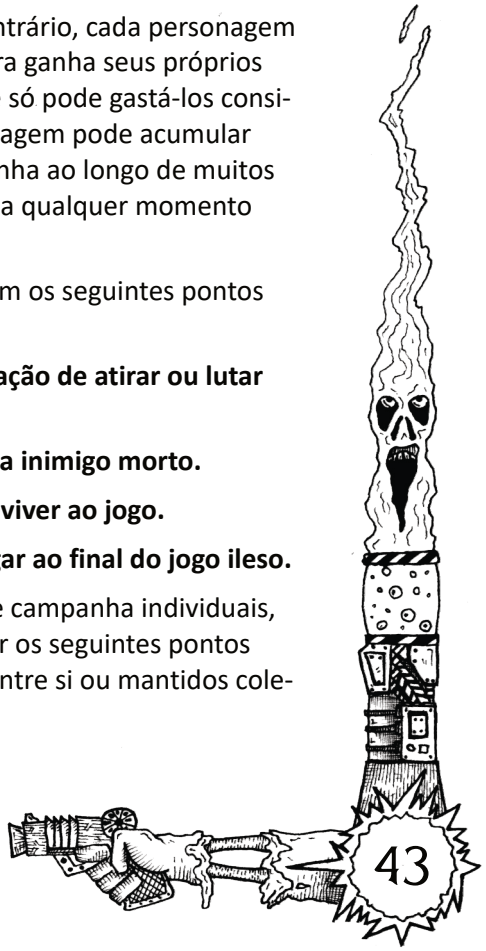
Os pontos de campanha são ganhos durante os jogos por completar certos critérios.

Salvo indicação em contrário, cada personagem em um bando de guerra ganha seus próprios pontos de campanha e só pode gastá-los consigo mesmo. Um personagem pode acumular seus pontos de campanha ao longo de muitos jogos e pode gastá-los a qualquer momento entre os jogos.

Os personagens ganham os seguintes pontos após cada partida:

- **1 ponto por uma ação de atirar ou lutar bem-sucedida.**
- **5 pontos para cada inimigo morto.**
- **1 ponto por sobreviver ao jogo.**
- **5 pontos por chegar ao final do jogo ileso.**

Além desses pontos de campanha individuais, um bando pode ganhar os seguintes pontos para serem divididos entre si ou mantidos coletivamente:



- **10 pontos por cumprir o objetivo do cenário.**
- **10 pontos por destruir 50% ou mais de um bando inimigo.**

Um personagem pode aumentar um único atributo em **1** ou seus pontos de vida em **5** por um custo de **20** pontos de campanha. Ele também pode ganhar qualidades e habilidades por seu custo em pontos.

Os jogadores podem adicionar um novo personagem ao seu bando por um custo de **10** pontos de campanha mais o custo em pontos de quaisquer níveis de atributos, qualidades ou habilidades. Se um personagem morrer após rolar na tabela de lesões, ele pode ser substituído por um novo personagem **sem pagar** o custo inicial de 10 pontos.

Os pontos de campanha podem ser convertidos em créditos na proporção de **2 para 1**. Por exemplo, 10 pontos de campanha se tornam 5 créditos.

Ferimentos

Se um personagem foi morto no jogo, role na tabela de ferimentos para ver o que acontece com ele no próximo jogo.

Todos os ferimentos, exceto a morte, podem ser curados após um jogo ao custo de **10 pontos** de campanha.

> ***Exemplo:*** *Um personagem com uma perna quebrada deve jogar pelo menos uma partida com aquele ferimento antes que ela possa ser curada.*

Pontos de campanha em jogos cooperativos

Em um jogo cooperativo, todos os jogadores devem somar os pontos que ganharam e depois dividi-los igualmente.

> ***Exemplo:*** *Se você ganhar 30 pontos e seu parceiro ganhar 26, você os somará para um total de 56 e dividirá igualmente entre vocês para um total de 28 pontos cada.*

Se você descobrir que tem um ponto extra restante, o jogador que acumulou mais pontos para o total o reivindica.

Se todos os jogadores acumularam a mesma quantidade de pontos e ainda sobrar 1 após a divisão, o ponto restante será reservado para o futuro.

D8	DANO	Efeito
1	**Recuperação completa**	*Este personagem se recupera rapidamente de seus ferimentos.* Ele pode lutar normalmente no próximo jogo.
2	**Fora de ação**	*Este personagem está vivo, mas ensanguentado.* Ele não participa do próximo jogo, mas pode lutar normalmente depois.
3	**Abalado**	*Este personagem está vivo, mas seu encontro com a morte o deixou traumatizado.* Este personagem sofre -1 (M) ao fazer testes de moral em todos os jogos futuros.
4	**Sequela permanente**	*Este personagem nunca se vai se recuperar totalmente de seus ferimentos.* Seus pontos de vida são permanentemente reduzidos em 25%.
5	**Mão quebrada**	*Este personagem evitou por pouco perder um membro.* Ele só pode usar armas de 1 mão nos próximos 1D4 jogos.
6	**Perna esmagada**	*Este personagem entra mancando no campo de batalha, os ossos da perna mal se encaixaram.* Este personagem sofre -1D4 de agilidade nos próximos 1D4 jogos e uma perda permanente de velocidade de -3 cm.
7	**Dano cerebral**	*Uma cicatriz grotesca atravessa toda a extensão do crânio desse personagem – francamente, é um milagre que ele esteja vivo!* Este personagem sofre -2 permanente em (P) e (M).
8	**Morte**	*Ele está simplesmente morto.* Divida seus pertences entre os membros restantes de seu bando e comece a procurar por um substituto.

Pontos de campanha do inimigo em jogos solo

Os personagens inimigos podem ganhar pontos de campanha da mesma maneira que os personagens controlados pelo jogador, portanto, no final do jogo, você desejará aprimorá-los. Como você faz isso depende de você, no entanto, é uma boa ideia se concentrar em aumentar os atributos dos personagens inimigos e melhorar seu armamento antes de adicionar qualidades ou habilidades adicionais.

O mestre de jogo

Embora você possa jogar uma campanha com apenas dois jogadores, alguém ainda precisará criar a história e definir os objetivos para o que acontece em cada jogo. Como tal, você pode achar benéfico jogar com um mestre de jogo.

O mestre atua como árbitro e contador de histórias – é seu trabalho definir a narrativa dos jogos e planejar onde e por que suas batalhas estão ocorrendo.

Ele também pode se encarregar de decidir quais personagens melhoram e se desenvolvem, qual bando de guerra é vitorioso em um determinado jogo e qual direção uma campanha toma. O mestre não está ali para vencer, mas para guiar os outros jogadores. O mestre também pode ajudar a criar a narrativa da campanha adicionando eventos inesperados aos jogos – desde monstros errantes até terremotos!

O mestre nem sempre precisa ser um jogador à parte. Se você estiver jogando com vários bandos de guerra, cada jogador pode revezar para atuar como mestre de um jogo específico ao longo de uma campanha ou trabalhar em colaboração para decidir como uma campanha deve progredir.

Se você deseja jogar com apenas dois bandos, então um jogador pode atuar como mestre, criando cenários e desafios para o outro jogador superar ou escrever uma campanha na qual o mestre assume o papel de antagonistas monstros e vilões ao invés de jogar com o mesmo bando em todos os jogos.

Independentemente de como você escolher jogar, o mestre deve começar cada jogo dizendo aos jogadores onde eles estão e o que estão tentando fazer.

Jogos entre batalhas

Depois de cada jogo em uma campanha, seu bando precisará gastar seus pontos de campanha, curar quaisquer ferimentos e se preparar para o próximo jogo.

Este tempo pode ser incorporado em jogos entre batalhas.

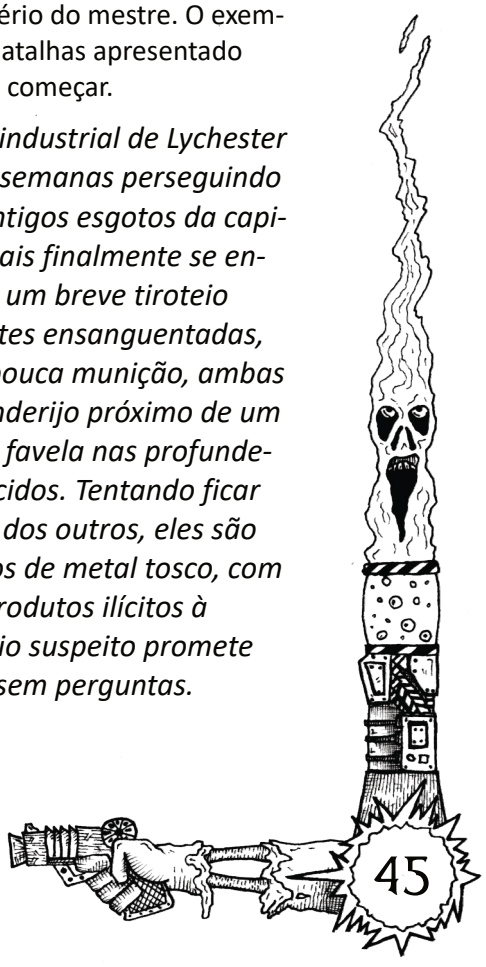
Os jogos entre batalhas assumem a forma de sessões de RPG e podem ser usados para adicionar estrutura a uma campanha, bem como adicionar elementos narrativos fora da violência usual dos campos de guerra.

Os jogos entre batalhas são melhor usados quando se joga com um mestre, pois será seu trabalho descrever onde cada bando está, que tipo de locais eles podem visitar e quanto tempo passará antes do próximo jogo.

Adicionar jogos entre batalhas pode ser uma ótima maneira de impor limites a um bando – talvez ele só possa comprar novos equipamentos em um planeta específico ou precise conversar com os locais para rastrear um alvo.

Como um jogo entre batalhas é executado e como isso afeta o próximo jogo da campanha depende muito do critério do mestre. O exemplo de um jogo entre batalhas apresentado abaixo pode ajudá-lo a começar.

"Estamos no mundo industrial de Lychester VII. Depois de várias semanas perseguindo uma à outra pelos antigos esgotos da capital, duas gangues rivais finalmente se encontram. Depois que um breve tiroteio deixou ambas as partes ensanguentadas, machucadas e com pouca munição, ambas fugiram para o esconderijo próximo de um criminoso local, uma favela nas profundezas dos túneis esquecidos. Tentando ficar fora do caminho uns dos outros, eles são cercados por barracos de metal tosco, com barracas cheias de produtos ilícitos à venda. Um consultório suspeito promete tratamento médico, sem perguntas.



A gangue número 1 decide espionar seus rivais e enviar seus dois membros ilesos para explorar a cidade e descobrir onde estão seus inimigos. O resto da gangue explora os mercados, comprando o máximo de kits médicos e munição que puder. Eles querem evitar o consultório médico.

Enquanto isso, a gangue 2, que está em condições muito piores, precisa de toda a ajuda possível. Seus membros mais feridos passam 2 dias no consultório médico e saem vivos, mas todos com ferimentos permanentes. Enquanto isso, seu líder procura o senhor do crime local para tentar negociar.

Após 3 dias, ambas as gangues finalmente se encontram na praça da cidade…"

Neste exemplo, vemos que ambos os bandos curaram seus ferimentos de maneiras diferentes.

O bando 1 gastou todos os créditos que tinha se preparando para uma luta, e bando 2 está tentando se preparar para um possível confronto com os nativos. Três dias se passaram entre a batalha inicial e o próximo confronto.

Objetivos secretos

Ao jogar em uma campanha, qualquer personagem em seu bando pode ter um objetivo secreto. Estes são objetivos específicos que um personagem deseja completar, separados do cenário do jogo ou quaisquer objetivos que o bando possa ter a longo prazo.

Se jogar um jogo cooperativo, você pode decidir se adiciona pontos de campanha ganhos por meio de um objetivo secreto ao seu total coletivo ou se os mantém somente para você.

No início do jogo, um jogador que deseja usar um objetivo secreto deve selecionar qual personagem tem o objetivo e, em seguida, rolar 1D6 na tabela de objetivos secretos para sortear qual é.

Depende de você dizer ou não ao seu oponente qual é o objetivo do personagem, mas você deve dizer a ele se você tem um.

Se um personagem conseguir completar seu objetivo secreto durante um jogo, ele receberá 5 pontos de campanha adicionais.

Se um personagem falhar em completar seu objetivo secreto, ele manterá o mesmo objetivo no

D6	OBJETIVO	Meta
1	**Caça ao tesouro**	Há rumores de que em algum lugar por aqui há um tesouro escondido! Você deve se mover para cada canto da área de jogo e rolar 1D4 para verificar o tesouro. Com um resultado de 4, você encontrou seu tesouro. (Se você verificou três cantos e ainda não o encontrou, não precisa rolar no último canto.) Se for bem-sucedido, você receberá 2D20 créditos.
2	**Carregamento**	Um mestre sombrio encarregou você de entregar mercadorias ilícitas. Você deve alcançar a borda oposta daquela em que começou no tabuleiro e passar uma rodada inteira com a base em contato com essa borda, antes que o jogo termine.
3	**Conhecimento é poder**	Um de seus inimigos sabe algo que você não sabe, e você precisa corrigir essa situação rapidamente! No início do jogo, selecione um personagem inimigo. Você deve ter sucesso em derrotar este personagem em pelo menos uma ação de luta. Se o fizer, em vez de causar dano, você extrai as informações de que precisa.
4	**Uma morte honrada**	Por suas próprias razões, você partiu em busca de um combate glorioso! Você deve lutar e ser morto pelo personagem inimigo com o maior atributo Luta. Os pontos de campanha ganhos por meio desse objetivo são divididos entre seu bando.
5	**Vingança**	Um dos oponentes que você está enfrentando é um velho inimigo do seu passado. Depois que todos os personagens forem posicionados, selecione um personagem inimigo. Você deve matar este personagem antes que o jogo termine.
6	**Voto de pacifismo**	Depois de uma noite de intensa oração e bebidas fortes, você fez um voto de pacifismo. Você deve sobreviver até o final do jogo sem causar nenhum dano a um personagem inimigo.

próximo jogo, no entanto, para cada jogo subsequente, o objetivo vale -1 ponto de campanha.

> ***Exemplo:*** *Se um personagem tiver o mesmo objetivo por 2 jogos, valerá apenas 3 pontos de campanha.*

Uma vez que um personagem tenha concluído seu objetivo, ele pode rolar na tabela para obter um novo.

Veículos em campanhas

À medida que seu bando de guerra progride em uma campanha, ele pode querer aprimorar seus veículos.

Cada veículo gera seus próprios pontos de campanha que não podem ser gastos em outros personagens ou veículos.

Um veículo recebe os seguintes pontos no final de um jogo:

- **5 pontos para cada inimigo morto.**
- **1 ponto por sobreviver até o final do jogo.**
- **1 ponto por destruir uma seção de um veículo inimigo.**
- **5 pontos por sobreviver ao jogo sem perder nenhuma seção.**

Um veículo pode aumentar qualquer um de seus atributos em 1 a um custo de 20 pontos de campanha. Os veículos podem comprar seções, qualidades, habilidades e armas.

Dano em veículos

Se um veículo foi reduzido a **25% ou menos** de suas seções originais, ele pode rolar **1D8** – o jogador pode restaurar esse número de seções do veículo de volta aos seus pontos de vida iniciais.

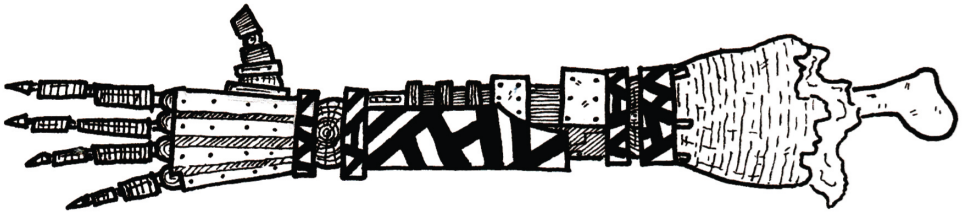
Um veículo pode ter todas as suas seções restauradas para seus pontos de vida iniciais por um custo de 10 pontos de campanha.

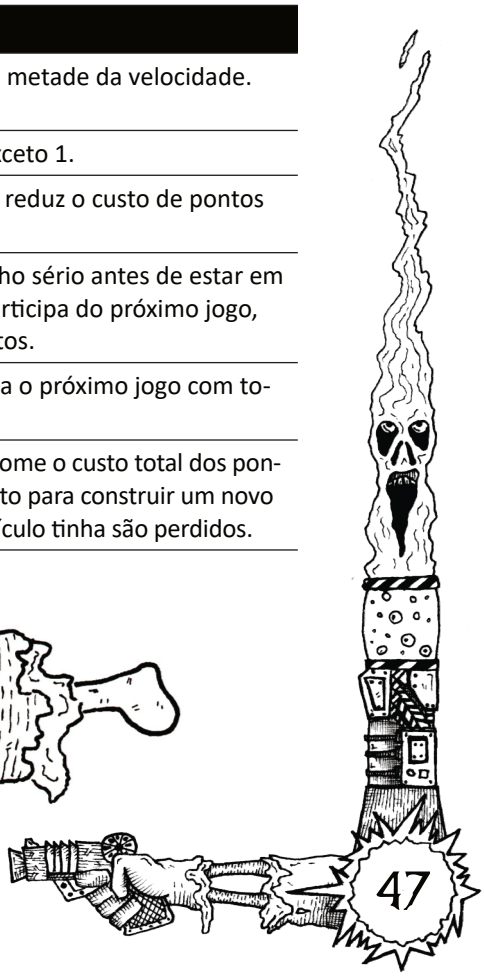
Observe que as seções destruídas não precisam ser compradas novamente, apenas consertadas.

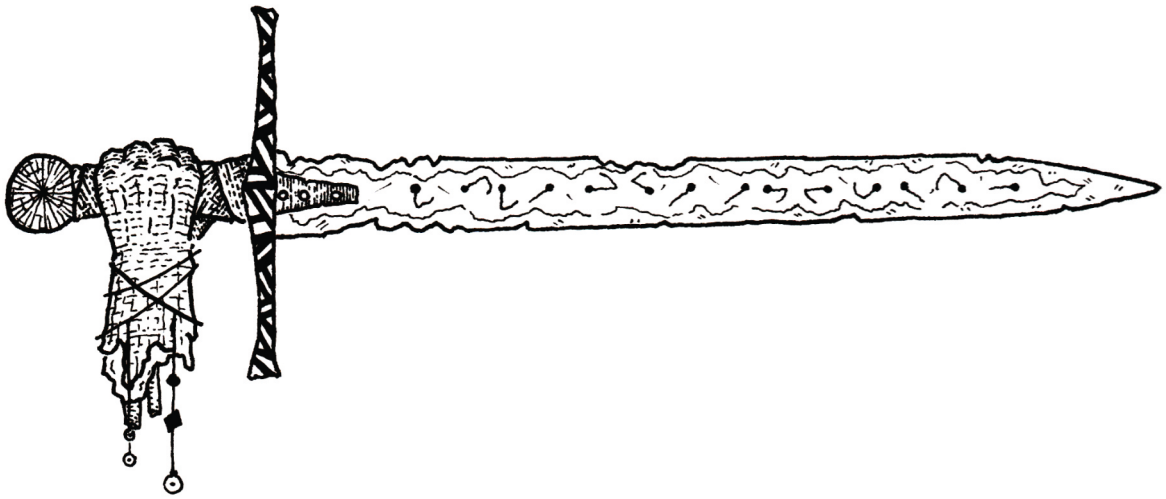
Se um veículo foi declarado abandonado ou completamente destruído durante um jogo, role na **tabela de danos do veículo** para determinar o que acontece com ele.

Todos os danos, exceto **Destruído**, podem ser consertados após um jogo a um custo de **10 pontos** de campanha.

D6	DANO EM VEÍCULO	Efeito
1	**Engrenagens barulhentas**	Este veículo sofre **-1D4 de agilidad**e e se move com metade da velocidade.
2	**Pouca tripulação**	Este veículo perde todas as seções de tripulação, exceto 1.
3	**Remendado**	Este veículo ganha a qualidade **Lata Velha**. Isso não reduz o custo de pontos do veículo.
4	**Reparos lentos**	Muito danificado, este veículo precisa de um trabalho sério antes de estar em condições de rodar novamente. Este veículo não participa do próximo jogo, após o qual é devolvido aos pontos de vida completos.
5	**Totalmente restaurado**	Este veículo é consertado sem problemas – ele inicia o próximo jogo com todos os pontos de vida.
6	**Destruído**	Este veículo está danificado demais para continuar. Some o custo total dos pontos iniciais do veículo. Você pode usar 50% desse custo para construir um novo veículo. Quaisquer pontos de campanha que este veículo tinha são perdidos.







Armas personalizadas

"Ah, isso? Peguei isso de um armeiro louco, cego e maneta em um cruzador pirata em algum lugar além da nebulosa Cabeça da Morte. Honestamente, não tenho ideia do que isso faz – da última vez que atirei, acordei 2 dias depois, sem roupas, cercado por cadáveres queimados e uns 300 sapos. Imagino que ele convoque sapos flamejantes de outra dimensão ou deixe você inconsciente enquanto todos os outros lutam. Mas isso ainda não explica os sapos..."

Embora você encontre todos os tipos de armas para armar seus personagens na seção de armas deste livro, às vezes você quer algo um pouco mais sofisticado. É aí que entram as armas personalizadas. Com algumas regras simples, você pode criar armas exclusivas para equipar seus bandos no mais recente estilo destrutivo.

Você pode adicionar regras especiais a qualquer arma existente simplesmente escolhendo as regras que deseja na tabela de regras especiais de armas e, em seguida, adicionando o custo de crédito ao custo inicial da arma.

Se você deseja criar uma arma do zero, deve primeiro começar com seu alcance. Uma arma corporal terá um alcance de 0.

Em seguida, decida quais dados de dano a arma possui. Todas as armas usam dados para dano, e você é livre para combinar qualquer número de dados e modificadores.

Uma vez que você tenha os dados de alcance e dano, você deve combinar o alcance da arma com seu dano potencial máximo – este é o maior dano que ela é capaz de causar em uma única rolagem.

> ***Exemplo:*** *Uma arma com 2D10+4 de dano teria um dano potencial máximo de 24.*

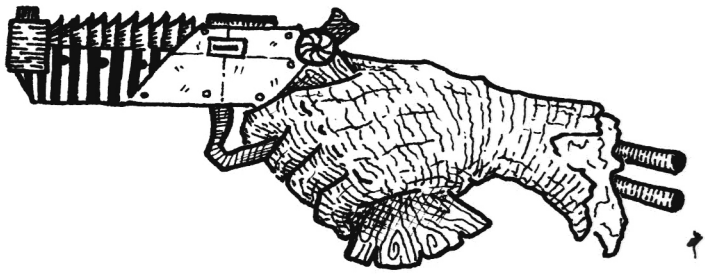
O total combinado do dano potencial máximo e alcance máximo da arma é o custo inicial da arma.

Todas as armas são de duas mãos por padrão. Uma arma pode ser usada com uma mão por 10 créditos adicionais.

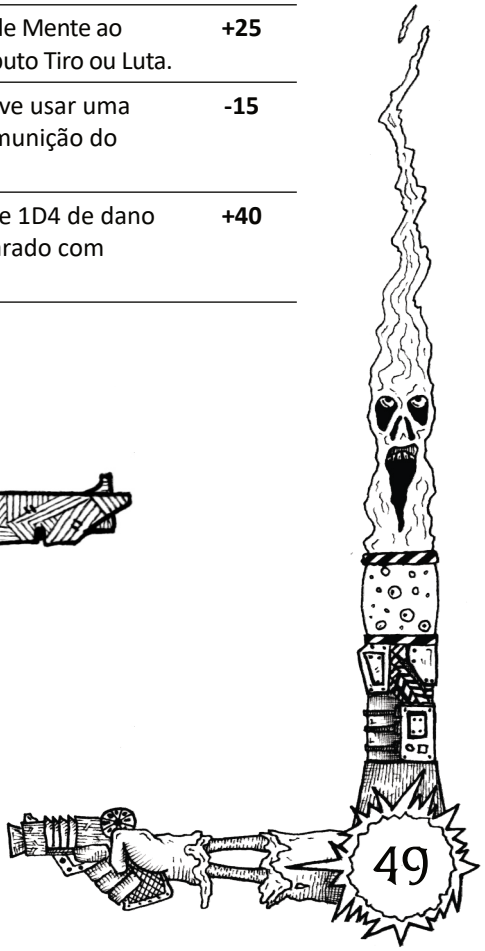
Em seguida, você pode adicionar quaisquer regras especiais da tabela de regras especiais de armas, adicionando seu custo ao custo total de sua arma.

Finalmente, você deve adicionar quaisquer rótulos que correspondam ao tipo de arma que você criou. Isso inclui marcar se uma arma é de longo alcance ou corporal, mas também quaisquer outras palavras-chave que você considere relevantes. Não tenha medo de inventar novos rótulos se achar que eles se encaixam na descrição de sua arma.

Ao usar armas personalizadas, é importante conversar com seu oponente antes de um jogo para garantir que ele entenda como sua arma funciona e também que esteja de acordo em enfrentar sua criação diabólica no campo de batalha.



Regra especial de arma	Detalhes	Custo
Cumulativa	Para cada rodada sucessiva em que um personagem é atingido por esta arma, a arma causa +4 de dano adicional.	**+20**
Explosiva	Qualquer personagem ou veículo dentro de 5 cm de um personagem atingido por esta arma sofre 1D6 de dano.	**+20**
Indireta	Ao disparar esta arma, primeiro estime a distância entre o atirador e o alvo. Em uma linha reta do atirador ao alvo, coloque um marcador nessa distância estimada. Qualquer coisa dentro de 10 cm da área é atingida pela arma. Esta arma não precisa de linha de visão para selecionar um alvo.	**+30**
Instável	Se o usuário rolar um 10 ao tentar uma rolagem de atributo com esta arma, a arma causa dano ao usuário ao invés de seu alvo.	**-10**
Integrada	Esta arma não pode ser removida durante o jogo.	**-10**
Perfuração de Armadura	Personagens atingidos por esta arma não podem fazer qualquer rolagem de armadura	**+30**
Pesada	Personagens carregando esta arma sofrem -1 em Agilidade.	**-10**
Psiônica	O portador desta arma pode optar por usar seu valor de Mente ao fazer ações de atirar/lutar com ela, em vez do seu atributo Tiro ou Luta.	**+25**
Recarga	Após cada ataque feito com esta arma, o usuário deve usar uma ação para recarregá-la. Esta ação usa 1 unidade de munição do equipamento do usuário.	**-15**
Venenosa	Qualquer personagem atingido por esta arma recebe 1D4 de dano no início de cada rodada. Este dano não pode ser parado com armadura.	**+40**



Uma última palavra...

Essas regras são suas. Elas foram inspiradas e feitas para a comunidade de jogos de guerra. Se você não gosta da maneira como uma regra funciona, mude-a! Se você quer inventar algo, faça! Planeta 28 é uma caixa de ferramentas para jogabilidade criativa. Os valores de pontos e a mecânica fornecidos ao longo destas páginas são apenas um ponto de partida.

Planeta 28 é publicado sob uma licença aberta. Qualquer pessoa é livre para criar e publicar seu próprio conteúdo de jogo.

Licença Aberta Mammoth

Esta licença permite que você crie conteúdo para todos os sistemas publicados atualmente pela Mammoth Miniatures. Aderindo a estes termos, você é livre para criar conteúdo para Planet 28, Brutal Quest, Super Tiny Skirmish e qualquer de nossos jogos futuros. Campanhas, expansões, personagens, ambientações... o que você quiser!

- A não ser que especificado de outra forma, qualquer um é livre para criar, publicar, distribuir e comercializar conteúdo usando qualquer sistema publicado pela Mammoth Miniatures, contanto que não reproduza qualquer conteúdo já publicado pela Mammoth Miniatures, a não ser para propósitos de explicação.

  (Em outras palavras, não copie e cole Planet 28 e publique como se fosse criação sua, mas fique à vontade para copiar regras específicas para esclarecer algo que você criou e depende desta regra.)

- Os direitos sobre o sistema original pertencem à Mammoth Miniatures. Os direitos sobre o conteúdo de fã pertencem inteiramente aos seus criadores. A Mammoth Miniatures jamais reivindicará propriedade sobre qualquer coisa que você criou ou exigirá qualquer parte nos lucros do que é seu.

  (Resumindo, você é dono do que você cria, nós somos donos do que criamos. Qualquer dinheiro que você ganhe é somente seu.)

- Criadores não devem usar artes e outras propriedades intelectuais protegidas por direitos autorais de outras pessoas sem permissão do artista ou proprietário. A Mammoth Miniatures não assume qualquer responsabilidade por disputas legais sobre o seu trabalho.

  (E se você for processado, a Mammoth Miniatures não pode ajudá-lo.)

- Criadores devem evitar descriminação e discurso de ódio em seu conteúdo. Sem racismo, sexismo, homofobia, etc. Este acordo existe para a comunidade de jogadores como um todo, então pedimos que tenha atenção evitando discursos de ódio para garantir que a comunidade inteira possa aproveitar o que você criar.

- Certifique-se de que as pessoas saberão para qual jogo você projetou seu material. Um simples *"Compatível com Brutal Quest"* ou *"Uma aventura para Super Tiny Skirmish"* é tudo que você precisa fazer!

- Você precisa incluir em alguma parte do seu trabalho as seguintes declarações:

  "(sistema de jogo) é uma marca registrada da Mammoth Miniatures, Licester, UK" e ***"(sua criação) é uma criação indepentende de (seu nome) e não é afiliada com a Mammoth Miniatures. Este trabalho foi publicado sob a Licença Aberta Mammoth."***

- Por fim, quase todos os jogos da Mammoth Miniatures são publicados online gratuitamente para o divertimento da comunidade de jogos de mesa. Nós faemos isso para ter certeza de que todos possam ter acesso a estes jogos, independente das circunstâncias. Nós convidamos você a manter essa atitude e considerar fazer suas criações de alguma forma disponíveis para todos.

Para conferir a licença no original em inglês, acesse: https://www.mammothminiatures.com/blog/mammoth-open-license

BANDO:

TOTAL DE PONTOS

NOME:

PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME:

PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME:

PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

NOME: PONTOS:

AGILIDADE	LUTA	TIRO	PRONTIDÃO	MENTE	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

PV

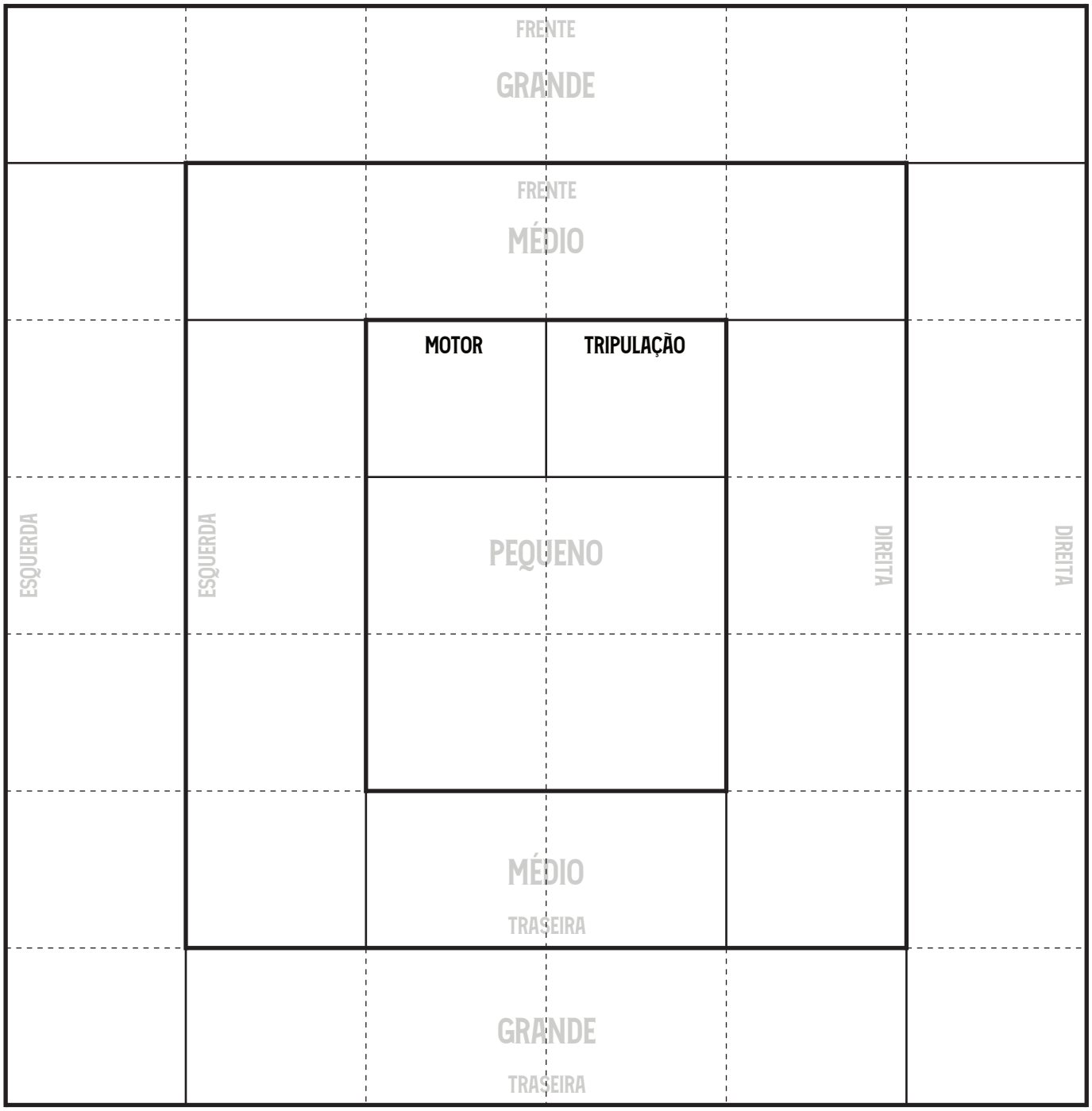
VEÍCULO: PONTOS:

AGILIDADE	TIRO	TIPO	TAMANHO	VELOCIDADE

ANOTAÇÕES:

SESSÕES DO VEÍCULO

PV TOTAL



Bem-vindo ao Planeta 28!

Planeta 28 é um jogo narrativo de combate com miniaturas tendo como pano de fundo um universo cruel e violento de ficção científica.

Neste livro estão todas as regras que você precisa para criar seus próprios personagens, armas e veículos para enfrentar seus inimigos em batalhas violentas!

Crie suas próprias campanhas narrativas, expanda suas forças e conquiste um lugar para si em um futuro sombrio e barroco...

Mammoth Miniatures